最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！

VOL.8

掌机迷

POCKET GAMER

强档攻略

马里奥与路易RPG

机战机师养成系统研究

元气史莱姆·冲击的尾巴团／恐怖惊魂夜

F-ZERO 法尔康传奇

买机攻略

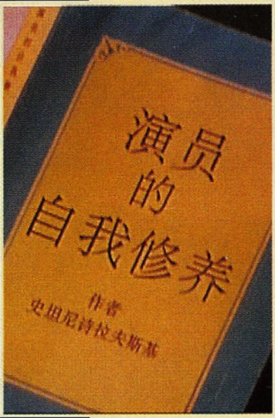
GBA／GBASP 购买终结篇



绝尘专题 ——将田园生活进行到底

牧场物语年代记

「我是·演员」【木头】



玩表演有一半靠努力，另一半靠天分。有张煞靓的脸蛋子当然离成功近一些，但就算不够帅气成功也并不会就此而大门紧闭。

其实编辑的工作有时候就像是在表演，通过文字，通过图片,以及多一些敬业精神的情感，让读者能够更好的了解到书中所要表达的内容。与演员完全相通之处就是我们都要付出自己的感情。

把自己比做演员，说来有点自傲，实际上不过是个“死跑龙套的”而已。这个比喻是在某次逛网的时候看到某个水鬼对自己的评价，但我却想对他说：其实，我是一个演员。

如果一个演员没有野心的话，那么他的事业永远是半碗稀粥而无法升华为一盆香汤。

这是第八期的主题，也许并不是十分恰当。以前一直以为编者应该潇洒在台前幕后，而不应该将自己隐藏在文字下面，随着年龄的增长，随着心志的成熟，或许我应该从新审视自己的作为。

这样能够保留住自己的激情。

本期开始广大读者可以通过“次世代”联盟的网站来查看《掌机迷》的相关信息了，至于《掌机迷》的专门页面，工作人员还在努力的设计筹备当中，希望能够在月内开放，让我们可以做进一步的交流。

次世代网址是www.vgame.cn

与上期半锅热饭的情况相比，本期应该算是管饱大餐了。不少期待的游戏接连推出，大作实在不少，编者与作者同时发力，本期的素质应该会给读者一个大满足。

其实想保证每一期都经看是很难的，内容要取决于当期是否有精彩的游戏推出，这是本志的卖点所在。当然，在必要的时候，冷饭回锅只要手艺到位也能博得不少喝彩。为了补过，我们适当也拉些老游戏的小说来“充数”。

掌声响起来，龙套跑着也带劲。

WWW.VGAME.CN

掌机迷 POCKET GAMER

2003 12/15 vol. 8

CONTENTS

2 游戏月批·发烧十一月

POCKET 游戏通

4 逆转裁判3

8 洛克人EXE 4 红日/蓝月

9 牧场物语·矿石镇的伙伴们 女孩版

10 索尼克战争

11 铁臂阿童木

12 热血物语EX / 友情的电击

13 妖精之杖与不可思议的树 / 把绳拉直

特别策划 牧场特辑 14 牧场物语年代记

研究所

34 机战机师养成系统深入研究

37 光明之魂2 读者研究大杂烩

POCKET梦攻房·超爽攻略

40 马里奥与路易RPG

48 SD高达G世纪A

58 F-ZERO 法尔康传奇

62 恐怖惊魂夜 剧本二回

80 CIMA:The Enemy

86 元气史莱姆·冲击的尾巴团

前线报告

98 GBA / SP 选购终结篇

102 小看翻新机现状

124 口袋百问3~口袋宝石补遗、硬件应用篇

出版

人民交通出版社

ISRC CN-M14-03-304-4/V·TP

ISBN 7-88713-064-6

地址：(100013) 北京和平里东街10号

电话：(010) 64294878 64299027

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作

邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部

邮编：100011

电话：(010) 64472177 64472919

POCKET兵工厂

最新市场行情 104

模拟汉化站 108

XG论坛 111

达人王·BORDEN访谈 114

游戏修改漫谈 117

FC转GBA中文ROM精选 122

精彩栏目非看不可

目录 1

掌机游戏封神榜 136

POCKET专业户 140

问答无双 143

杂谈——合金装备 146

杂谈——牧场物语 147

杂谈——新约·圣剑传说 148

杂谈——忍者神龟 149

杂谈——SD高达G世纪A 150

掌上风云 各领风骚 151

杂谈——口袋妖怪弹珠台 152

杂谈——高级战争2 153

本月最新销量排行榜 156

日本游戏发售表 157

POCKET情报站 158

任天堂的质问箱 159

掌机迷杂货铺 160

合作网站

任迷俱乐部
www.ninclub.com

口袋妖怪网
www.pmgba.com

中国掌机地带
www.chinagba.com

混沌星辰
www.loveu.cn/hdxc

GBA BASE
www.4757.com

发烧在十一

游戏月批

文、MINE













如果说打个比方上个月的游戏还是一枝独秀的话，那么这个月可谓是百花盛开了。先不提有什么游戏，单单是任天堂、SQUARE·ENIX、BANDAI这3大厂商的佳阵就够我们玩上一阵子了。

首先月中旬SQUARE·ENIX出品的《DQ 元气史莱姆》就让我们着实地吃了一惊。先不说史莱姆的可爱，单是这个DQ代名词小家伙第一次冲入主角的行列就让人很觉得GBA很有面子了（笑）。游戏方面画面相当的精美，与以往GB上复刻版DQ系列的“作风（画风？）”大不一样。这个ARPG游戏一改我们这个小可爱光被人欺负的命运，为了救自己伙伴这次也当了回勇者的说。史莱姆的攻击方式虽然只有简单的几种动作，但是玩起来一样的不亦乐乎啊。看着史莱姆身体拉得老长真的非常搞笑。这个游戏非常DQ忠实发烧友。

接着当属任天堂的双星《马里奥和路易RPG》和《F-ZERO法尔康传奇》。先说马里奥和路易这对活宝，终于可以两兄弟一起上阵并肩作战了。这个游戏怎么说呢，要说的话就是非常非常的好玩。看着马里奥兄弟二人在游戏里活蹦乱跳的让人不喜欢才怪呢。虽然剧情依然是很老套，但是游戏做了很大胆的设定。和以往RPG来说有很大的不同，尤其是战斗画面，但是要说像ARPG的话又和RPG的遇敌后进入战斗画面一样。总之战斗的时候保留了动作游戏成分，可以任意敌人的攻击或者破坏敌人的攻击很有意思，让人时刻都松懈不得。另外不得不提的就是有些里面的小游戏（有一话出现的超级马里奥里面的关底过库巴的场面煞是搞笑），人物刻画得也很生动，比如用锤子砸到、烧到前面的人什么的，前面的就会很生气地发火……很另类很好玩的游戏，不但保留了马里奥一贯ACT的操作性，同时还给了我们一个自由玩耍的RPG世界，难得的精品！再有就是游戏的音乐和人物不得不说一说，任天堂真是有两把刷子，音乐很是吸引人，尤其是从FC时代走过来的玩家，不看游戏画面就知道在玩什么，简直是……好怀念啊。和这个游戏一样的还有上面那个《元气史莱姆》，音乐也是采用原汁原味的DQ系列。人物设定更不用多说什么，都是照搬系列作品，不过都比原来可爱了几分。老油条就是不一样，会赚钱——知道怎么抓住新玩家和

风林兄在卷首的那些文字比较痛苦，我可以理解，发售期偏点算什么，只要奉上的依旧是美味可口的大餐（同为编辑的我深有体会，只不过我出的是黑板报，你出的是书）。（浙江　李成毅）













老玩家。

说起最速竞技赛车那就是本月的《F-ZERO法尔康传奇》了，这款赛车和其他赛车不同的是它追求的全在速度上。让人眼花的快速驰骋在赛道上，眼前的景物瞬间掠过，再配合上那些超级变态的赛道,开足马力后不练出条件反射自然按键拐弯根本反应不过来的游戏就是它了（汗）。速度，速度，还是速度。这就是《F-ZERO》，这就是任天堂式赛车。对自己反射神经有自信的强烈推荐，如果是偶的话就还是先练练反射神经以后再过来吧。

接下来要说什么大家应该都清楚了吧，那就是《SD高达G世界A》。BANDAI终于来了，看着这款游戏心里不住地念叨，SD系列终于登陆GBA了，意义非凡啊。首先是眼镜厂商的《机战》系列的登陆，接着又是BANDAI的SD系列的登陆，BANDAI最强的SLG终于从WS转到GB上来了。在游戏还没有出来以前大家就都在讨论到底游戏会怎么样，是啊，WS的机能都能做的如此强劲，何况是GBA呢。BANDAI就是BANDAI，好游戏果然不是吹出来的。很多经典的系统都得以保留，比如小队模式（PS2上的机战和SD现在有颠倒的趋势）。最让我们这些高达迷们高兴的就是很多动画中的经典剧情，配上高质量的CG画面非常的抢眼。SD系列最大的可玩之处就是机体的开发，只要你愿意不管是己方或者敌方的机体都可以开发，就算你是联邦军也可以创立一支吉翁军的部队。游戏中另一吸引人的地方就是全都是MS、MA之类的机体，那些讨人嫌的超级系一个没有，就像现在的机战，简直快成了超级系的天下了。是高达迷的就不要错过的游戏，更何况还有刚播完的SEED。

日版游戏过后再回头看看美版的，本月一款《CIMA: The Enemy》很有创意，不是说游戏做的怎么好玩，虽然解谜部分、不是很困难，但是难点在于要保护自己的伙伴们不受敌人的攻击。自己在行动的同时还要控制最多14个同伴的行动，稍微一点马虎同伴就会升天。不仅如此，有些地方还要靠同伴来帮助解决谜题，所谓团结就是力量就在于此。接着还有两款比较不错的，一个是《龙珠》一个是《双截龙》。《龙珠》在美国一直是大红大紫的，虽然这款格斗游戏不能和老卡的相比，但是控制着那些熟悉的漫画人物对决感觉还就真的不一样。《双截龙》就更不用多说了，要不是为了那么一丁点的怀旧，简直就可以直接扔到垃圾堆里面。不过话又说回来了，移植的还真不错，画面还真都没有“缩水”的说。

又稀里糊涂的过了一个月，总感觉这个月的游戏都不错，尤其是后几个都凑到一起，弄得不知道先从哪个下手的好。不过别管怎么说，终于见到丰收月。大家要做的就是多准备点钞票吧，鬼子抢钱来了。如今距离年底商战已经都迫在眉睫了，各个厂商也已经开始拿出看家本事了，GBA也进入了衰退前的全盛时期，希望好玩的游戏多出一点，遇到好游戏我们也不要犹豫，不要留下遗憾。

逆転裁判3

过去和现在互相纠结!!本篇的内容终于公开

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2004.1.23
	类型：AVG	价格：4800日元

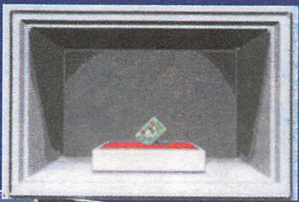
以法庭为舞台，用确凿的证据、精彩的辩论替无辜的委托人洗清罪名!艰巨的挑战和玄疑的事件正在等待着你哦!

“等等！”“我有异议！！”令人紧张心跳的情节、风云变幻的法庭辩论战一向是《逆转裁判》系列的卖点，这次的《3》自然也沿袭了这种独特的魅力。下面我们就为大家介绍一下本篇中的精彩剧情概要！在本篇中，自《2》经过1年以后的26岁的成步堂将登场大显身手！！除了众多我们所熟悉的角色外，还有很多奇怪的新人物也将登场。一场胜负难料的法庭逆转剧正在等待着你……!!

1 连成步堂也一头雾水的神秘事件

被保管在某处的贵重宝石突然成为了一个神秘怪人的目标！保管者在宝石周围布下了层层警戒，也没有发现任何可疑情况，然而打开金库后，却发现宝石居然消失不见了！！难道真的是被那个怪人偷走了吗……！？





↑打开金库一看，宝物居然消失了，只剩下一张怪人留下的卡片！宝物果然是被偷走了吗!?

行迹诡异的怪人飞向了天空……!!



→突破严密的警备网，成功偷得宝物的怪人居然从空中逃走了！？

2 成步堂事务所中的熟面孔

这些熟悉的角色们也将再次登场哦!!

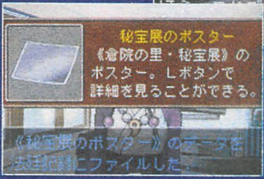
之一 绫里真宵



成步堂法律事务所还是像以往一样热闹非常。以前一直作为成步堂助手(!?)的绫里真宵和她的表妹春美，两个人正聊的热火朝天。原来，真宵她们说起了关于以前的故乡“苍院之里”正在举行秘宝展的事。不知不觉间，连成步堂龙一也被这个话题吸引了过去……

咦……？话题是"仓院之里"!?





←可能成为证物的东西，会逐渐收到法庭记录的档案中去。

使我了解了不少关于游戏的一些东东，但也让我忘了不少关于学习的东东，不过我会努力把学习搞上去的，让学习游戏两不误。（天津　张作钊）

3 在仓院之里又会发生什么事件呢!?

刚刚听到真宵她们的话，仓院之里就出现了变身为“假面Mask”的怪人！而他偷走的东西居然是“仓院之壶”！！这个壶曾在《2》中作为事件的重要关键而出现。虽然春美已经偷偷修好了这个不小心打破的壶，但假面Mask又为什么要偷走它呢？

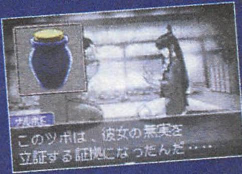


一身奇怪打扮的假面Mask!!

←假面Mask不仅打扮古怪，甚至还用早就没人使的包袱皮来装东西？这家伙的品位真是太怪了！？



→真宵无法忘记那个仓院之壶……对她来说那可是一个重要的东西啊！





↑《2》中收录了真宵在成步堂的帮助下得以洗清罪名一事。

这些熟悉的角色们也将再次登场哦!! 之二



真宵表妹绫里春美。她和真宵一样，目前也在成为灵媒师的修行当中。她的灵力似乎比真宵还要强哦!?一直将真宵当作姐姐一样仰慕。

绫里春美

涉世未深的纯真女孩。在这次的故事中，她似乎是一个举足轻重的角色！？

这些熟悉的角色们也将再次登场哦!! 之三

一直活跃在该系列之中，那位通称线锯的刑警也将登场！莽撞的他这次将作为证人站在法庭上吗?难道说他掌握着什么重要的情报吗!?



线锯圭介

负责保护仓院之壶的刑警，一心要将假面Mask绳之以法!!



←一脸无奈的线锯刑警正在谈论关于假面Mask的事情。



4 名侦探出现在成步堂面前!?

在追踪假面Mask的过程中，一个自称“名侦探”的怪人突然出现在成步堂面前。对于成步堂提出的一些失礼的问题，他也不管自己清不清楚，就跟人随便聊起来没完……！碰上这种怪人，连成步堂也要焦头烂额了吧！！



奇妙的家伙～





←↑同时追踪假面Mask的成步堂和怪侦探哀牙。马上去收集新的情报吧。

两种版本 你会选择哪个呢!?



GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003.12.12
	类型：ARPG	价格：4800日元

SOULUNISON新公开!

在《洛克人EXE4》的两种版本中，可以和洛克人灵魂同步的网络领航员及剧情也是截然不同的。这次，就让我们看看首次登场BOSS网络领航员都有谁吧！另外还有精彩的剧情介绍哦！

这里介绍的可都是新公开的SoulUnison哦。WindSoul和ThunderSoul是在《红日》中登场的角色，而JunkSoul和WoodSoul则是在《蓝月》中登场的！



风神绚烂夺目的攻击



↑与传说中作为风之神受到众人崇拜的网络领航员WindMan同步！



↑ThunderMan可以操纵电光，而ThunderSoul则可以操纵巨大的雷电。



恐怖的寒风攻击!



VOL.6中终于出现了有关口袋的内容，我就说嘛！作为GBA上最受欢迎的游戏之一，在最强的掌机杂志中，从第一期到第五期居然很难打到有关它的内容，真是可悲啊！《口袋百问》中内容丰富，继续办下去吧！（广西　张迅）

『红日』和『蓝月』的剧情是不一样的哦！

《红日》和《蓝月》两个版本，不仅登场的Soul不同，连网络领航员 操纵者、以及剧情也是完全不同的，这次我们就分别对《红日》中的迪卡欧、《蓝月》中AquaMan的操纵者城户舟子的情节作一个简要介绍！

红日 迪卡欧的剧情

在GutsMan登场的这个版本中，GutsMan的操纵者迪卡欧和他的弟弟奇萨欧将会登场。由于从国外归来的奇萨欧在大赛会场突然失踪，所以洛克人和GutsMan决定齐心协力，解开一切谜题找到奇萨欧！

↓奇萨欧一直非常崇拜哥哥，所以也把哥哥的竞争对手热斗视为一种威胁。



奇萨欧君登场！

蓝日 城户舟子的剧情

AquaMan的操纵者是城户舟子，她的成长过程中充满了不幸，如今又被卷到了一个可以震撼整个电脑世界的大事件中！误以为自己被主人抛弃的AquaMan偷偷离开了城户舟子。偶然和舟子相识的热斗希望能够帮助舟子找回AquaMan，然而……

↓由于以前不幸的遭遇，所以城户舟子也逐渐变得寡言少语起来。





↑AquaMan误以为舟子已经不再需要他，黯然离开了舟子。

3个新BOSS特别公开！

擅长激光攻击的LaserMan、活用Video机能作战的VideoMan以及使用竹刀攻击的剑道人就是我们这次要介绍的3个新BOSS。面对这些使用独特招式的敌人，事先一定要好好练习练习战斗技巧才行啊！

发射强力激光！



↑LaserMan的头部发射出一道红色的激光柱！不知道这家伙接下来还会使出怎样的攻击！



↑VideoMan拍下洛克人的动作然后展开攻击。

我总觉得《掌机迷》有个很大的缺陷，就是内容不符合书的名字，掌机不仅仅是GBA还有别的，虽然说GB、GBC已被淘汰，但它们中也有些非常经典的游戏。总之，我希望贵刊不要一直都刊GBA的游戏，有时刊别的掌机也不错。（南京 珙诗）



牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち forガール

GBA	厂商：VICTOR	发售日：2003.12.12
	类型：SLG	价格：4800日元

矿石镇的伙伴们

女孩子们梦想中的牧场生活!!

4月18日发售的育成模拟游戏《牧场物语 矿石镇的伙伴们》的女孩版终于登场啦！应女性Fans们的要求，该作的主人公变成了一个女孩。玩家可以从女孩的视点出发，去体验农作物及动物育成的乐趣。除此以外，这款作品与男孩版相比还有很多其它的改变。比如说，加入了可以替换服装、出售自己制作的料理等众多前作没有的新系统！厌倦都市生活的你，难道不想在一天的工作、学习之余，尝试一下被动物们包围的快乐牧场生活吗？



将荒地变成美丽的牧场！



↑努力将这块荒废的田地，变成种满农作物的沃土吧！



小精灵们仍然是你的好帮手



为了让生活更加美好，我会拼命努力加油的！

我是一个在大都市中生活的上班族。虽然每天都过着不愁吃穿的日子，但是却非常单调乏味，心中总觉得缺了点什么。某天，我突然发现了一张写有“你想在美丽的牧场中过着恬静快乐的日子吗”的传单。当时我马上就意识到“啊！这就是我在找的东西！”于是辞掉了工作来到了矿石镇，然而……出现在我眼前的却是一块未开发的荒地，而且也根本没有什么可爱的动物……但我是不会气馁的！我要把这块荒地变成美丽的牧场！不过，这里有没有什么出色的男孩子呢……

总给人一种草草完成的感觉。其实用VCD介绍GAMES是再好不过的了，不然总是看图片实在不爽，动画镜头才是最好的。内容安排参照《电击》就最好了。（广西　林杰）

变更点之1 恋爱的对象自然变成男孩子啦！

在前作中曾作为主角的竞争对手出现的克利夫和凯等5个男孩，就是你这次的恋爱对象。因为这次的主角是个女孩子嘛。相反，前作中的女孩自然就是你的竞争对手啦。如果你想和某个男孩结婚的话，就必须要打败这些对手哦。嗯，有这么多出色的男孩，真的很难选择啊。



你想和哪个男孩在一起呢？

结婚以后仍然可以继续过着牧场生活



竞争对手是女孩子

→男孩版中的恋爱对象，如今变成了你的竞争对手。可千万不要输哦！



变更点之2 可以出售料理



味道真好啊！

以前只能作为礼物或者自己吃的料理这次也可以出售啦。赶快用各种材料制作美味的料理，增加收入吧！

变更点之3 替换不同的服装改变心情！

换衣服对女孩子来说可是大事哦！正因为如此，该作给玩家准备了6种颜色的服装，根据心情来决定今天要穿什么吧！



选什么颜色好呢！

变更点之4 导入“牧场度”

不管是作物的出售状况还是动物的育成情况，玩家都可以通过数值掌握得一清二楚。哪方面有不足，就赶快加倍努力吧！

简单易懂！



围绕着拥有学习能力的机器人艾美尔之谜展开的剧情模式

ソニックバトル

索尼克战争

GBA	厂商：SEGA	发售日：2003.12.4
	类型：ACT	价格：4800日元

在剧情模式中，神秘机器人艾美尔掌握着整个故事的关键。这次，我们就将它那令人惊异的能力公布于众。艾美尔可以自动捕捉在战斗中见过或者是被命中的技巧，然后变成自己的技巧。而且掌握的技巧会像卡片一样分成几大类，玩家可以自由选择要使用哪种招式，在战斗中逐渐育成一个只属于自己的艾美尔。



艾美尔参加战斗的话…… BATTLE

←只要艾美尔参加战斗的话技巧值就会上升，然后慢慢掌握对手的招式。



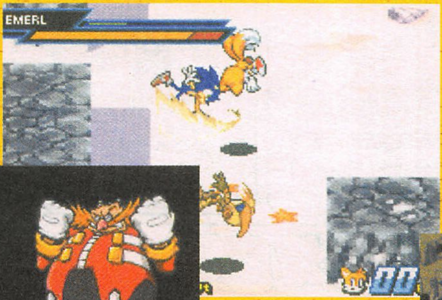
将见到、或是被命中的技巧化为自己的能力！



将学到的技巧进行配置的话，就可以成为自己的技巧了！



→把学得的技巧作为自己的招数使用。当然了，成长后的艾美尔也可以在通信对战中使用。







→如果把绿宝石装配在艾美尔身上会怎么样呢？

←为什么大家都要攻击这个从不做坏事的机器人呢？



强烈要求风大哥显形，“不识庐山真面目，只缘身在此山中”、“只闻其声，不见其人”。要风大哥照片在下期《PG》封面，海报也可以，写真也可以。（北京 小白）



前仆后继的敌人
爽快的2D动作

根据手冢治虫的名作《铁臂阿童木》改编而来，以目前正在放映的新版动画为基础的动作游戏《铁臂阿童木》登场！让我们在狭窄的画面内驰骋翱翔，闯过一个个难关吧。

GBA	厂商：SEGA	发售日：2003.12.18
	类型：ACT	价格：4980日元

ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密

在陆地、天空、敌方基地大显身手

该作以都市、天空、敌方基地及宇宙空间等各种各样的地方作为战斗舞台，阿童木要发挥自己的能力，打倒如潮水般涌来的敌人。人类和机器人的未来，就掌握在阿童木的手中。



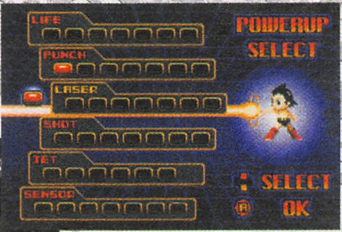
随着屡次相遇阿童木的心也会逐渐成长

每次和其他角色们相遇…… **阿童木的心一点点充实起来**



↑阿童木在战斗中见到的角色全都是手冢治虫漫画中的人气角色哦。





↑在和《WONDER3》中的3个角色相遇之后，阿童木的心变得更加充实。

←从6种能力之中选择你想要成长的那种，那种能力就可以加强了。

第1关 METRO城

这就是冒险的起点——科学之都METRO城。茶水博士的助手·何登突然被神秘机器人抓走了，赶快出发救援吧。



↓一边小心地避开激光和触手的攻击，一边使用必杀技！



↑敌人源源不断地朝阿童木扑了过来。



←使用必杀技·EXDash将前方的敌人一击击溃。

第2关 十字架岛

阿童木接到委托，要调查一件飞机被高温融化的神秘事故。到底是谁在幕后做出这样的事呢……？



→前方的道路完全是一片漆黑！但是，如果使用某种能力的话……





→巨大的敌人——眼球怪出现！就是这家伙破坏了飞机吗？

希望掌机迷能来一次黄金太阳的回顾，把1代和2代的故事写成小说，我想很多人都会喜欢看的。毕竟是大人气的作用，另介绍一下GAME LOT现正开发的游戏。（南凯；17；男；461000；河南省许昌市三八路五文化家属院九号；）

城市热血物语ex

ダウンタウン熱血物語ex





GBA	厂商：ATLUS	发售日：2004年
	类型：ACT	价格：4800日元

曾在FC等平台上发表过众多作品的《国男君》系列在GBA上复活啦！本作是一款以1989年在FC上发售的系列代表作为基础，以主人公国男为中心的超级霹雳动作游戏。



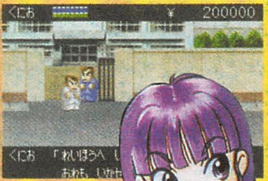
主人公国男

热血高中3年级学生，帮助弱小者的正义“不良少年”。也是一个非常讨厌懦弱的热血男儿。



主人公 阿力

花园高中3年级学生，国男永远的竞争对手。但只要面对女朋友真美就一点脾气都没有了。



→国男正在热血高中的学校门口和另一个主人公阿力说话，他们两人正商量要救出阿力被抓走的女友。





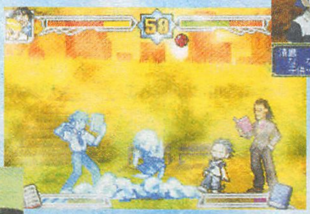
金色のガッシュベル!! うなれ!友情の電撃

本作是根据同名动画改编而来的对战动作游戏，游戏为玩家准备了可以选择自己喜欢的角色进行对战的“VS模式”以及和原作情节基本相同的“剧情模式”。这次我们就先公开一部分剧情模式的画面。

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.12.12
	类型：FTG	价格：4800日元

和原作相同的故事情节

第1话 细川&莱克姆





↑帮助细川做坏事的莱克姆，长得和Gattshu非常相像。

第2话 雪莉&布拉格



↑虽然雪莉是个女孩，但面对她也仍然不能大意。

→和凶暴化的克鲁鲁对战，它的爪子攻击强力无比。

第3话 枝折&克鲁鲁





↑妖魔突然出现。虽然清魔认为整件事是由魔物所为，但……

本班GBA FANS强烈要求《PG》推出《机战编年史》，因为本班有众多“机战FAN”和“高达FAN”，当然我不是，但在他们的逼迫下，我也只能这么写了。（河北　时文博）

希尔巴尼亚村的温馨生活

希尔巴尼亚家族
妖精之杖与不可思议的树
小棕狗女孩

GBA	厂商：EPOCH	发售日：2003.12.5
	类型：SLG	价格：4800日元

虽然自发售以来已经送走了20个年头，《希尔巴尼亚家族》那有趣的世界观仍然令许多人记忆犹新，如今该作终于在GBA上登场了。玩家要扮演一个可爱的小棕狗女孩，体验希尔巴尼亚村中清新快乐的生活。一边和留学生朋友熊猫女孩通信，一边与希尔巴尼亚村的居民一起过着温馨的生活。

发现了一个系着信的气球!!







↑游戏的开场动画中发现的那封信究竟是谁写的呢?

主人公
小棕狗女孩

一边帮忙做家事、一边去学校上课

玩家可以在“森林的大家学校”中上课，而且课业的内容还是各种有趣的迷你游戏哦。在家时，主角要帮助妈妈整理衣服。不知道会不会还有其它的家务活呢……?





←课业内容之一“拔河”。

THE 随时随地来解谜
～把绳拉直～

GBA	厂商：D3	发售日：2003.12.18
	类型：PUZ	价格：2960日元

只需将线拉直的简单规则

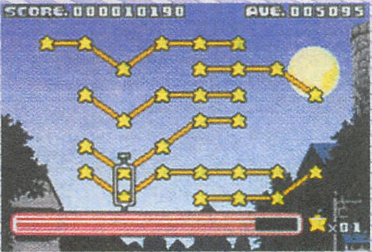
这个游戏的规则非常简单，玩家只要把连接星星的线拉直，整排星星就会消失了。如果在限定时间以内，同时消掉其它的星星，得分就会更高。该作还为玩家准备了主要模式及记录挑战模式等等，乐趣更加丰富。



←在主要模式中，玩家要沿着原创情节一点点解开谜题。

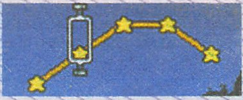


→顺利通关后，连锁数等得分也会加算到总分中。

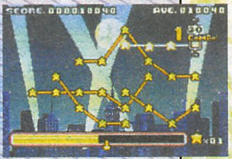


↑将曲线一条条弄直。

把星星拉成一排







↑除了基本模式以外，还有游戏一开始线全都交织在一起的高难度模式。

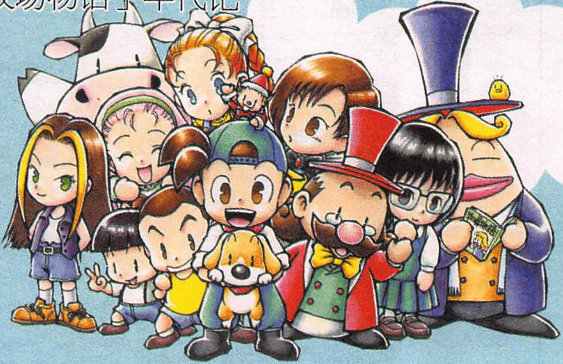
我认为，这期比前几期都做得好，特别是那个口袋妖怪超大特辑，令我们这些口袋迷们百看不厌，就连晚上睡觉都抱着。（杭州　陈春）

将田园生活进行到底

——「牧场物语」年代记——

说起《牧场物语》，相信大家并不陌生，《牧场物语》系列游戏先后发行了11部作品，当属目前掌机最热门的游戏之一，从96年8月推出的《SFC牧场物语》到今天的《NGC牧场物语》，其销售量不断攀升。

究竟是什么原因使这款操作简单、看似平凡的游戏有如此大的魅力呢，且听我们慢慢道来吧。^_^



一 「牧场物语」系列作品发行年表

序号	游戏名称	发售日期	游戏平台	售价
1	牧场物语	1996.08.06	SFC	7,800日元
2	牧场物语I	1997.12.19	GB	3,980日元
3	牧场物语-中秋满月	1999.02.05	N64	6,800日元
4	牧场物语II中秋满月	1999.08.06	GB、GBC	3,980日元
5	牧场物语III当男孩遇到女孩	2000.09.29	GBC	3,980日元
6	牧场物语男孩版	2000.12.07	PS	2,800日元
7	牧场物语女孩版	2000.12.07	PS	3,800日元
8	牧场物语3-燃点心中爱火	2001.07.05	PS2	6,800日元
9	矿物镇的伙伴们	2003.04.18	GBA、GBASP	4,800日元
10	牧场物语-美丽人生	2003.08.29	NGC	6,800日元
11	牧场物语女孩版	2003.12.12	GBA、GBASP	4,800日元

二 「牧场物语」的发展历程简介



牧场的第一部作品是SFC版的《牧场物语》，这款游戏刚发行的时候，大家还对牧场游戏不太了解，但久而久之，人们发现一部能令人享受农家简朴生活的游戏实在有不可抗拒的吸引力，它令人感受到一种悠闲的舒适感，让人在日常生活的紧张、功课考试的压力、工作量多的压迫感中得以精神上的释放。

就这样，牧场物语发展起来了，不过当时电子游戏才刚刚进入发展阶段，所以玩牧场的人不算多，但它总算是开宗明义的第一部集恋爱和简朴生活一身的rpg游戏，其新颖的游戏概念还是吸引了不少眼光。



1997年底，第一部能带在身上玩的GB版《牧场物语》出版了，借助GB掌机的便携

我想建议你们再增添一种靠通信抽奖的方式，那样我们这些不能在第一时间购入《掌机迷》的人也不用担心会出现信件过期的事情了。（山东　韩滨）

功能和牧场游戏的休闲定位，加上新加入的精灵协助种地和钓鱼等功能，该游戏迅速成为玩家谈论的焦点之一，一时之间兴起了一股牧场热，这也为后来牧场作品大量发行和改良定下了基础。不过话说回来，由于GB主机处理游戏能力的局限，导致GB牧场物语在画面、质量、功能甚至不如SFC的版本，但种田、饲养动物、和村人之间朴素交往等方面的设定，让人感觉似乎这不是一部单纯的游戏，而是置身于现实的生活之中！

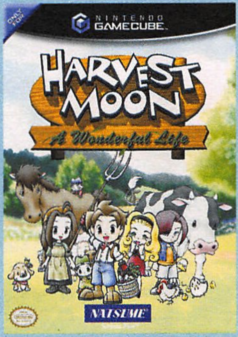
1999年初，有3D效果的N64版《牧场之中秋满月》发行了，全新的立体画面，逼真的游戏场景令不少牧场迷为之疯狂，故事情节也焕然一新，并增加了许多隐藏因素。受到N64主机在国内不普及的影响，国内的玩家对这部作品的认识不深，即便如此，就是到三维游戏盛行的今天，中秋满月游戏还是非常值得一玩的。

不说大家也能猜出，紧接着N64牧场的盛行和GBC主机的上市，GBC版的《牧场物语Ⅱ》在1999年末出版了，其画面、功能、趣味性都得到了较大的提高，国内的许多玩家第一次接触牧场，都是从这部游戏开始的。该游戏新增了种花、捕捉昆虫、制作图鉴等功能，并开始有了多种结局的设定。玩家开始通过计算机的互联网上对这部游戏的攻略、秘籍、ROM及模拟展开热烈的讨论，令牧场游戏进入一个迅速发展新时代！

紧随牧场游戏的普及化，VICTOR公司加快了制作速度，在2000和2001年接二连三出版了GBC牧场物语3《当男孩遇到女孩》、PS《牧场物语》的男



女版本和PS2牧场《燃点心中的爱火》，这些作品增加了许多新的要素，首先是牧场物语GBC3，首次增加了女主角，男女主角的最大不同在于体力和种植、饲养动物能力上的差别，并创造性地开始了牧场游戏的第二个核心内容：恋爱！当玩家通过不懈的努力最终追到了女主角（男主角）并结婚后，游戏就能完美结局。道具上则增加了很多种类，例如自动洒水器、魔术手套等，实现了牧场的“自动化”管理^_^（具体请看后面的详细介绍）。PS和PS2版则更是全面地将牧场生活每一个细节都显示得淋漓尽致，除了日常的耕作和饲养之外，还可以通过采掘矿石增加收入，以及定期参加村里举行的各种活动等。



2003年是牧场游戏迅猛发展的一年，VICTOR公司继续推出了GBA《矿物镇的伙伴们》（男孩版）和NGC牧场物语之《美丽人生》，并准备在12月12日推出GBA的女孩版，誓要将牧场打入所有机种、年龄和性别市场，使更多人认识热爱上这款不可或多的游戏！

三 牧场新手入门

a、基本操作

●各代基本上操作都大同小异，其操作控制键为

历代作品基本控制	
按钮	作用
A	交谈、确定、拾起物品、投掷物品
B	使用道具、取消、把物品放进背包中
START	开始游戏，开启主菜单
SELECT	显示主角状态窗口
十字键	移动方向（中途按B或R键可作奔跑）
GBA版特有的操作	
B + L	吃东西
L	呼唤马儿
L+START	全景地图
L+SELECT	牧场地图
L（按住）+A	交换手中物品
L（按住）+B	交换手上装备
A（按住）+B	开启背包

前五期的封面长期放置后会翘起来，六期就做得好了，加了一个与封面相同的外套，“可怜”的小婴儿到出生六个月才穿上衣服，望每期都如此。（贵州　石邦宇）



B、基本名词

以下内容是玩牧场的基本常识，有必要先了解一下：

□1、工具升级

劳动工具会随着使用次数的增加而升级，升级在各个版本中均有差异，共有3种方式：发生事件、经验值、矿石+经验值+改造费。

□2、出货

在下午5点钟之前把农作物投入出货箱，5点时就会有人来收集今天的货物，出货所得次日到帐。但须注意如果在5点后即使将货物投进发货箱，则不会赚到钱，因为第二天货就烂掉了。

□3、浇水

播种后，需要用水壶给作物浇水，这样作物才会生长和结果，浇水每日一次，雨天可不用浇水。

□4、钓鱼

拿到钓鱼竿后，去湖边或海边就可以钓鱼。钓到的鱼的大小和渔竿等级及水的规模有关（大海中的鱼儿自然比较大：）

□5、饲养动物

动物必须一天喂养一次，一次只需要1个食物，如果忘记或者因为台风无法喂养，动物会生病，甚至发展到死亡。

□6、村人友好度

村民的好感度很重要，因为有些结局需要一定的好感度才能达成，所以要努力地提升与村民之间的关系数值。要提升好感度，除了经常与村民谈话外，还可以通过送礼物来提升。留意送礼物时村民的反应和回答，摸清楚每个村民的喜好，这样送礼就会事半功倍了。

□7、动物爱心度

经常与牛羊说话和用毛刷给它们擦身，就会提高牛羊的爱心度。爱心度高了，大牛的产奶量或大羊的产毛量就会提高，且易在评选中胜出。

□8、购买道具

在道具店会出售一些道具，用来增强耕作或者放牧的功能，当你有足够的钱时就可以购买。当然，特殊道具的购买还要达到一定条件。

□9、种花

买回来的花的种子，播种在指定的地方（温室或地上），就会生长。长成后可以出货或者送人（特别是送给MM）。

□10、金鸡

鸡的亲密度满十个心会变成金鸡，金鸡会生金蛋，出货的价格非常高。此外，通讯交换得到的鸡会自动变为金鸡。

□11、书本

有些书是用来看的，有些则有特殊效果。如：买了牛油之书后，同伴就懂得把牛奶弄成牛油。

□12、收获

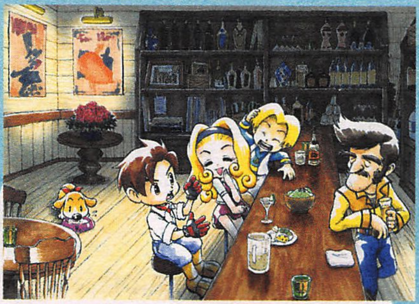
作物成熟后，把它从地上拔起来，就是收获。收获品可以出货或者送人，PS和GBA版还可以吃下或者做料理。

□13、动物生病

在雨雪天放牧、或者长时间不给动物喂食，都会有可能使动物生病，动物生病后必须下药治疗。

□14、体力消耗及恢复

翻地、播种、浇水、收获等农活都会消耗体力，体力耗尽后就不能继续干活（在PS和GBA版里还会生病），这时候就需要恢复体力。主要有以下几种方法：睡觉可完全恢复；浸温泉的恢复程度视时间长短而定；吃饭、吃甜品、喝咖啡、喝红茶、吃料理、洗澡（GBA版）。



□15、力量之实

用来回复10HP及体力上限增加10HP的神秘果实，在挖地时或者通过特殊事件的奖励得到，游戏中一共有10个。

□16、采矿

在PS和GBA版里，有个特别的采矿场，在里面可以采集到各种矿石。采到的矿石可以用来升级道具、出货，打造项链等礼物送人。

□17、村内活动

在村庄内定期或者随机进行的活动，包括买道具、比赛等，和村民说话、发生事件是提高村民友好度、得到最佳结局的必要途径。

■《PG》带的光盘里据说有游戏，我在电脑上弄了半天，也没玩到，望给点提示，最好登在以后的《PG》中。（山东 刘建峰）
■新增的边角留言很好，不仅增加了可读性，也为全国各地的玩家提供了交流的空间，应该办下去。（云南 张屹吟）





□18、结婚

当主角和副主角（或村内的某个女孩）的亲密度非常高的时候，就会发生求婚事件。提高亲密度的办法就是不断给他/她送礼物和发生特殊事件，然后你便可以在求婚成功的一周后到教堂和他/她结婚！

□19、生子

结婚后一季度（游戏中为30天）左右妻子会怀孕，再过三季度后小宝宝就会出生。刚出生的宝宝还不会行走，需要过一季度后才能下床独立行走。

□20、游戏时间

时间是牧场游戏的一个限制性要素，如何节约时间是玩好游戏的关键。一年共有4季，每季度有30天（和现实世界不同），并有白天黑夜之分，此外，村里的人物会在不同的时段出现。

□21、恶劣天气

包括台风、大雪、暴雨，这种天气发生时不能出门。只能呆在家里，当然也无法耕作和给动物喂食。如果第二天发现农作物没了一大片，或动物不见了，那就更惨了。（有一个秘籍可以避免恶劣天气，就是在恶劣天气发生当天如果有特殊事件发生（例如和村人的事件），则游戏系统会自动变为晴天！

□22、放牧

为了提高和动物的亲密度，可以进行放牧。把动物从小屋赶出来（在GB2和GB3有专门的放牧地），让它自由走动，记得在晚上把它们赶回小屋。另外在雨雪天切记请勿放牧。

□23、动物怀孕

饲养成年的公母动物各一头就会发生怀孕，也可以对雌性的动物进行人工下种。每次只能有一头怀孕，若让2头一起怀孕则一定会失败。动物在妊娠中要静养，不能移动也不能放牧。在30天后就会产仔。

□24、小屋增筑

当你有了一定的资金和资材后，就可以找木匠进行扩建和装修，包括住宅、动物小屋、温室（只限于GB2）、浴室和别墅（GBA）。

□25、料理

在你拥有了厨房和厨具后，就可以用作物来制作料理，当然可以按照菜谱做，也可以自己做（通常失败）。料理可以自己吃，也可以送人。

C、牧场常用工具

牧场常用的工具名称及功能有：

镰刀（カマ）	除草或收割牧草用
斧头（オノ）	砍木柴用（一开始只能砍小树枝，要砍树根一定要在升级后）
锄头（クワ）	整地或挖矿用
榔头（ハンマー）	击碎石头用（一开始只能击碎小石子，大石头要等升级后）
洒水器（じょうろ）	帮农作物浇水，灌溉用，升级后能灌溉大面积土地
刷子（ブラシ）	帮牛，羊，马梳理毛发用（可提升其好感度）
钓竿	钓鱼的道具，可在河川、湖泊、海洋使用
挤牛乳器（乳しぼり器）	挤牛乳用的道具
剪刀（毛刈りばさみ）	剪羊毛用的道具
铃铛（ベル）	呼唤牛羊用
动物之药（動物の药）	家畜生病时使用



我向风林提点要求，希望送出的烧录卡奖品能预先烧入当月热门游戏或一些编辑们推荐的游戏，这样那些没有电脑的“GBA”迷们就可以直接玩了。（贵州　程瑞）

四 历代作品详细介绍

1、SFC「牧场物语」

【故事情节】你的父母要远行，两年半后才能回来，他们把这个牧场交给了你。现在你的任务就是把它修整好并让它正常运转起来。这听来简单，实际上你除了要完成一般的牧场工作外，还要扩建自己的房子，此外还有各种其它事件。你能成为一个优秀的牧场主吗？

【特色】初接触这款游戏的时候，还以为是GBA上牧场物语，因为画面实在太优秀了。不过玩了一回之后，发觉在功能上SFC还是比GBA稍逊色了一些。毕竟是处于不同时代的主机平台，但相对同期的GB版牧场来说，本作无论是画质或者故事情节，都称得上是牧场系列游戏中的经典，喜欢怀旧的人不妨回味一下。值得一提的是，TGB汉化小组近期推出了该游戏的汉化版，不懂日文的玩家这下有福了！

2、GB、GBC「牧场物语」

牧场物语1

【故事情节】一个来自精灵世界的老精灵出现在你的梦中，“醒醒，我有个消息要告诉你。我的牧场快要荒废，因为我没有继承人，所以要你继承我的位置经营牧场，并且超越我，成为牧场大师。不幸的是我无法帮助你，因为我是一个精灵。在年末时分我会来核对你的成绩。我现在必须走了，祝你好运，未来的牧场大师。喔，忘记告诉你，当季节转换时，植物有可能会死去，注意月历上的日期，这对植物的生长来说是相当重要的。”然后，你一觉醒来，就发现自己已经置身于牧场中……



【特色】由于是GB平台上的初代作品，所以画面相对有点粗糙，地图的设计也有点简陋，也不能像2、3代那样可以随心所欲地在镇上行走，这体现出初代作品的不足，不过这对于早期的GB游戏来说，已经是一个很大的进步了。另外，在时间方面，天色只有在6点时画面才变色，而后继作品在3、6点均会变色，增加了游戏的真实感。

由于是出在SFC版本之后，所以有点SFC的影子，例如“工具房”，完全是SFC的特色。不过也有改进的地方，在工具房的后面是小精灵的地盘，每天给小精灵一个蘑菇吃，和他的友好度会上升，他时不时会给你个力量之树的果实，也会带来超级道具。而且他可以帮你干活，只要连按两下SELECT键，选精灵（コロボックル），确定工作进度（ゆっくり 慢/はやい 快），然后关机就行。每24小时只能委托一回（现实时间），进度由友好度决定，也可能失败。在小精灵那儿可以洗温泉浴，后期可以钓鱼等等。在饲养动物方面，本作能养鸡、牛、马三种，没有后作的羊，而且动物也只能每样4只，所以一定程度上制约了牧场的发展。另外，道具和作物的种类也不多。不过，本作开创了联机功能的先河，玩家可以通信交换动物和道具，并有可能得到超级道具或动物或种子。和后作一样，也会发生一些特殊事件，促进故事情节的发展，同时也有隐藏道具出现。



【秘籍】每年年末，主人公精灵老爷爷会来作一次评定。之后牧场会扩大，新道具也会出现。评定参考值为隐含要素，具体为：牛的头数、鸡的头数、牧场面积（指用栅栏围起来的面积）、总出荷量（指所有扔进出荷箱的东西，包括作物、鸡蛋、牛奶、蘑菇、鱼、黄油、奶酪等）、自宅的扩建规模、牛的最高亲密度、金钱、幸运、吃过的力量之树果实的数量、小精灵帮忙干活的时间等等。只要能得到ぼくじょうアスター的评价就可以通关，看到令人感动的结局画面。

【bug】母鸡在小屋左下角下蛋后，向上面喷一些水，则鸡蛋就会花版，永远也取不完，赶快拿去卖钱吧。

牧场物语2

【故事情节】主角（可选男或女主角，但本作男女主角没有体力和能力上的区别）是居于花之芽

■ “边角栏”确实不错，不过字体实在太小了，再小一点恐怕要扛出自家“祖传放大镜”来看了（笑）。（福建　林威）
■ 做个定期栏目“TOP 10”或“TOP 20”之类的，并公开搜集创意。（新疆　张茁）

村的村民，由于村庄附近的牧场日渐荒废，已经濒临倒闭的命运，这时一些商人便提出把牧场改建为休闲中心的提议，虽然村长似乎有意挽留，但最后亦都是屈服了。有一天，主角突然跑到村长的家里，希望村长能改变主意，并承诺会在三年内把牧场经营得头头是道，因此村长便给了他/她一个机会。而主角便成为了花之芽村牧场的新主人，游戏就这样开始了。

【特色】本作由于采用了多结局的玩法，因而玩家可自由地做自己想做的事，喜欢赚 $$$ 的人当然就要每日忙碌地奔波，而亦可选择悠闲的方式参与村民的活动，抓昆虫、种花朵、储图鉴，照顾动物等，每日劳动之余感觉更多的是一种享



受！而且这一集的动物数量有所增加，宠物们也比前作可爱多了。加上多彩的画面，相信会令不少牧场物语玩家爱不释手。

本集的牧场物语的结局有三个，分别为：

◆最佳结局：受村中的每个人的祝福，成为了新的牧场主人，可喜可贺！

◆普通结局：第四年的时候与你最友好的村人都会来向你祝贺，而游戏亦会好像平常一样继续进行下去了。

◆最差结局：到了这个景况，任何人也帮不了你了，村长最后会质问你，答“是”的话，游戏便会结束，牧场便会变成休闲中心……

【秘籍】秘密花圃的秘密：位于主角家下面的秘密花圃里，会开出与力量果实所发现到并吃下去的数量相同的花朵。所谓力量的果实，就是可以将主角的体力最大值加以提升的果实哦。力量果实的数量全部



共有10个，在田地与放牧场里偶尔可以找到。全部找出来，让花圃开满10朵花吧。

一开始得到最强装备：选择男性为主角时设定名字为：うめきち，血型为b型，就可以在游戏一开始就拥有金钱99999及所有种子！女主角设定为クレア，血型设为ab型也可得到以上效果。



此外，本作有3个隐含的迷你游戏，其出现条件是：

1、草地赛马游戏。发生条件：只要在春季月份15日，或是秋季月份15日所举办的草地赛马中胜出的话，就会在道具店发售草地赛马游戏。在游戏中获胜的方法与草地赛马的比赛一样，必须要注意起跑的时机。当然，自己家中玩游戏是不会有奖品的。努力狂按A钮和B键，向冠军冲刺吧！

2、打地鼠游戏。发生条件：在耕种田地时只要出现5次地鼠的话，就会开始在道具店里发售。用锤子敲打从6个地洞里随机冒出来的地鼠，由于不知道会从哪一个洞口冒出来，所以需要多加练习。在游戏后期速度不断提升，可说是十分难缠，只有将全部精神集中在手指上，朝最高得分100分努力吧。

3、15片拼图游戏。发生条件：在与玛莉的友好度达到一定程度以上的话，再与玛莉说话后就会开始在道具店发售。将一张图分割成16块，并各自分散开来。因为这些板块都是错开来的，所以要把它回复成原状。由于没有时间限制，所以可以慢慢的思考，另外按下选择钮就可以看看原本的图案作为参考。

牧场物语3

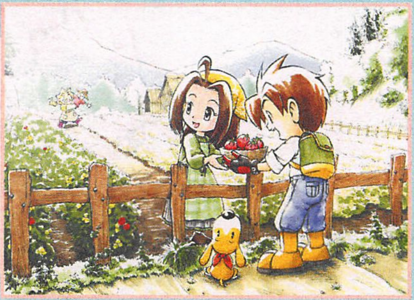
【故事情节】男主角的故事：还记得上一集大家所经营的牧场吗？几经辛苦，男主角Beato（比杜）才把花之芽村中的牧场复兴过来。但有一天，村长突然过来告诉主角，他的一个居于小岛上的朋友去世了，目前由他朋友的女儿一个人独力打理牧场。为了协助这位被命运作弄的少女，比杜毅然前往小岛。

女主角的故事：女主角Sarah（莎）是一位和父亲相依为命，一起居于小岛牧场的少女，但为

第六期的包装很新颖，我很喜欢。如果能在那个封套内侧加上一个夹层，用来放CD和海报就更好了，就像那些带光盘的书那样，用来放CD和海报，这样就不容易丢了。（山东　王彬）

了接受教育，迫不得以要和父亲分开到城市中去读书。可是，就在她将近毕业的一天，却传来父亲的死讯……剩下的便只有一个荒废的牧场，站在牧场中心农地的莎，暗自下了决心：“父亲那创造优秀牧场的理想，就让我来继承吧！”于是她便决定和比杜一起努力，创造一个美丽的牧场。

【特色】这集的牧场物语制作得十分出色。不但地图增大了很多，而且游戏的内容也是多姿多彩，游戏把男女主角的故事情节、工作能力明显地区分开，并设置了和男、女主角一起经营牧场及第一次引入生子系统！男女主角都会同时进行



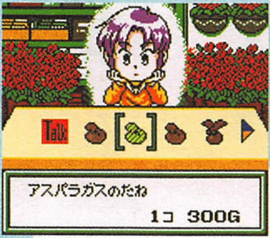
游戏，并分担不同的工作，实在是牧场物语GB系列的必玩之作！除此之外，收获和出货的方式确实有了很大的改进，你可以是把货物保存在货仓中，随意选择出货时间，或是留起来送给别人，甚至是令它腐烂变成肥料，这些带给玩家很大的自由度，即使是过了出货时间，也可去收获农作物，不用再浪费晚上的时间了。动物方面亦增加了“养马”的选择，而且每种动物也可饲养八只之多，加上一些动物的比赛（如牛的评选会、赛马等），乐趣多多！

另外，分工合作可说是牧场物语GB3的一个特别之处，玩家可以与拍档一起生活和分工合作。游戏中男主角擅长农耕方面的工作（因为道具可以升级，体力亦高些），女主角则擅长饲养动物(因为拥有如毛刷等提升爱情度的道具，又有收获动物产物的道具)。而分工合作的设计就可令大家各展所长、相互补充。当玩家为男主角，而又有饲养动物的时候，每天便可叫女主角帮忙饲养动物。和她交谈后，她便会问玩家今天是否有工作，玩家答“是” 的话便可吩咐她工作。

详情请看下表：

饲育：喂饲粮草予动物，以及安抚不高兴的动物。

收获：收获动物的奶、毛或者蛋。

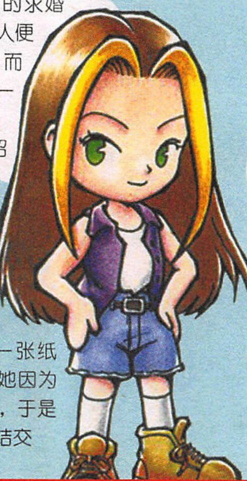


交给你负责：完全由她喜欢怎样就怎样，而这个指令亦可令她一次执行数个指令(如：先喂饲，再收获)，但女主角要对饲养动物有一定的经验才可使用该项。

不用了：取消吩咐女主角的工作。

在初期，因为女主角不太熟悉饲养动物的方法，所以会经常漏做了事情（如：漏喂动物），玩家需要帮助她把漏喂动物补饲。大概过了一个月后，她会熟悉了动物的管理，这时可放心地用“交给你负责”这个指令了。

本作的结局也挺有新意，分别有4个，男女各二，具体如下：男主角的结局——1、当玩家经过了二年的辛劳后，在第二年的最后一天，拍档便会把玩家的这两年的成绩报告出来，如果玩家成功达到要求的话，便会完成游戏(爆机)。而这时女主角会问玩家是否想要再玩下去，若选“是”的话便会再玩两年。2、游戏开始时，花之芽村的村长会问玩家是否要到小岛上帮女主角的忙，如果答三次 " 不 " 的话，游戏便会完结，接着便是制作人员的名单……女主角的结局——1、当玩家经过了二年的辛劳后，在第二年的最后一天，拍档便会把玩家的这两年的成绩报告出来，如果玩家成功达到要求的话，便会完成游戏(爆机)，之后便可看到爆机画面了，2、当玩家答应了男主角的求婚后，二人便会结婚，从此两人便一起过着幸福快乐的生活。而这样对于女主角来说亦是一个美满的结局哦！



【秘籍】最后顺带介绍一下神秘的美人鱼事件和幻之鱼：

◆1、和美人鱼交朋友——当主角得到了自家船之后的第二天来到村庄的沙滩，便会找到一个玻璃瓶，里面放着一张纸条，内容是说身为人鱼的她因为不能离开住处而感到寂寞，于是便希望通过玻璃瓶送信来结交

■ 游戏攻略和简介的开头应该注明是中文还是日文或英文游戏，还有游戏的容量大小，这样方便于读者辨别。(江苏　潘国详)
■ 希望云云挑几条关于GBA的问题登到问答无双上（虽然SP很多了，但GBA不是更多吗？）。(西安　李宁)



朋友。主角只要选上面的一项来回信给她，便可以在约一星期后同一地点收到回信。经过3次通信后,她就会告诉你自己所在的位置，希望你能够去和她见一见面。主角便听从她的指示出海，并顺序以"下、左、左、上、上、上、右"的方向前往该处，就可以和她成为朋友，并得到力之果实。

◆2、钓幻之鱼——幻之鱼在迷之森可以钓到，但要通过事件的发生，所以你要在第一年钓到幻之鱼是几乎不可能，只能在第二年到来之前捕获所有鱼种(除了幻之鱼)，拿去给水族馆的老板，他就会在第二年要求你去钓幻之鱼，第二年秋天的第二十四日来到树海中心湖上，会看到湖变成了红色，这个时候就可以钓到幻之鱼。如果把鱼送给老板，他就会给你一个力之果实。

3、PS「牧场物语」

【故事情节】一名男子回到他祖父留下的一个被荒废了的牧场时，突然回想起小时在牧场的生活,享尽嬉戏与失落。有一次他在山丘上听到一名女子的歌声,从此二人做了青梅竹马的朋友,可是世事总是不完美,男子因家事而要离开牧场。而回到现实的这一日，町长要求该男子以3年为限，把牧场弄得有声有色，而男子亦要和町之人融合相处。自此，这名男子便把复兴牧场作为人生目标而努力奋斗。

【特色】PS版和现在盛行的GBA牧场物语很相似,在原作的基础上增加了许多事件和恋爱故事的设定,画面的细腻性大大提高,如果说前几个作品都要在“辛勤劳动以赚更多的钱”上下苦工的话,本作则更侧重于“生活上的交流与乐趣”了。另外,PS版增加了采集矿石和制作料理的设定。

【技巧】PS版和GBA版都有一个特点，就是可以掘矿，这个特点在这两代中占了很重要的地位，现将其技巧说明如下：

首先，我们要学会用s/l大法（就是save/load了，玩掌机的人都懂的…）。游戏中有两个存档，假设为档1和档2，进入矿洞时，存到档2，然后砸石头锄地，锄到楼梯，记下位置。读档2，直接到刚才锄到楼梯的地方，一锄见楼梯，这样可以节省体力。下楼前存档到档1，下楼梯，立刻存盘到档2，砸石头锄地，锄到楼梯，记下位置，读档2，直接到刚才锄到楼梯的地方，一锄头见楼梯。下楼前存档到档1。再下楼，和上面的步骤一样，以此类推。为什么要这样反复存档呢，这是为了万一中途发生找不到楼梯的情况，就读档1，重新下楼梯再继续。如果不用s/l大法，嘿嘿，发生这种情况，几十层的楼梯都白干了，只能是欲哭无泪。

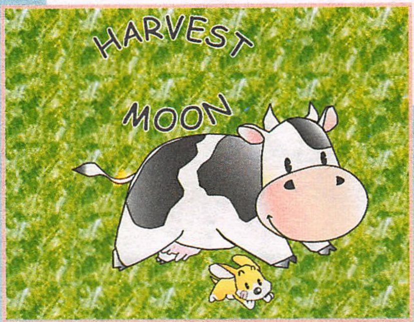
其次，每到一层，都要把石头全砸开，每块地都要锄一下吗？不用（除非你就是为了挖矿石卖钱的...）以下是笔者研究出来的一些定律：

第一定律：最外面靠墙的一圈土地里是绝对不会有楼梯的。为了挖楼梯的话，那一圈的石头根本不用砸，也不用锄。

第二定律：上楼的楼梯周围八格，绝对不会挖到楼梯。（如图，L=上楼楼梯,标X的地方绝对不会有楼梯。）

O O O O O
O X X X O
O X L X O
O X X X O
O O O O O

第三定律:大地图内，通常下楼的楼梯在上楼的楼梯附近。建议，从靠近上楼楼梯的那一圈开始挖，然后扩展到外面一圈，不行再往外一圈……。如上图,先从标记o的那一圈开始挖,一般楼梯在这一圈的几率较大,其外一圈次之,三圈以外才找到楼梯的几率很小。





第四定律：小地图内，通常下楼的楼梯离上楼的楼梯比较远，如果上楼楼梯比较靠近左面，则下楼楼梯靠近右面，反之亦然，另外，小地图内除去最靠墙的一圈，最外面两圈比较容易挖到楼梯。

如图：(Q为墙壁，Y为容易挖到楼梯的圈)

```
Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q
Q N N N N N N N N N N N N N N N N Q
Q N Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y N Q
Q N Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y N Q
Q N                             N Q
Q N                             N Q
Q N Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y N Q
Q N Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y N Q
Q N N N N N N N N N N N N N N N N Q
Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q
```

综合起来，小地图内的楼梯也不难挖了。

小技巧：

1、挖矿的时候只带锤子和锄头。

2、挖矿的时候，带上箩筐，可以放30个矿石。

3、挖矿的时候，挖到黑色草，请一并记住方位，读档直接挖楼梯的时候，也把黑草挖出来吃（每个黑草可以+5体力，-5疲劳度）。



4、尚未有条件做料理的时候，去医院买体力药和疲劳药带着，建议如果挖深层的话带上强体力药5个强疲劳药3个。

5、有条件做料理的话，体力药疲劳药可以自己做，另外，推荐恢复草（+100体力，-50疲劳），用六个失败料理加一个强体力药一个强疲劳药做成的恢复草兼具恢复体力和消除疲劳的功效，带八个恢复草等于16瓶药！恢复草还可以提升，使用做恢复草需要的厨具，然后选择恢复草+另外一种草（比如青色草），做出来的升级恢复草可以+110体力。

4、PS2「牧场物语」

【故事情节】这是牧场物语系列于1996年超任、1999年N64平台发行游戏后，于PS2平台发行的续作，也是本系列正式进入3D化的首部曲，游戏内容主要是让玩家以农场主人的身份经营动物牧场。主角在父亲的请求下到爷爷的牧场帮忙，因而得知当地要兴建一所休闲乐园，但建造这个乐园会破坏大地精灵“克罗包格尔”与村民的家园，并且只有一年期限可改善这个危机，主角该如何解决这个问题呢？

【特色】本作经3D化后，人物造型变得比过去更可爱了，游戏特色也有更丰富的变化，除了要经营牧场，更要经营人际关系，故事也从PS版的单线剧情增加为9种结局，玩家可以随意在牧场世界中探险，游戏会因为遇到不同的人或物而有不同的事件发生，而这些事件竟然达100多种。看来100多种事件配上9种结局，想一次性破关是绝对不可能的了。

本作中主角与副主角之间的互动更加重要，因为系统会计算“感情移入值”，不同的事件组合，累计的数值也不一样，也就会影响故事结局的路线。本作还设计一些迷你小游戏，像是吹横笛、钓鱼等，既简单又非常有趣，玩家不妨体验一下。

此外，PS2的牧场虽然不是以经营牧场及结婚为目的，甚至被有些人说可以改名为“事件物语”，但我觉得这样游戏更有趣丰富，而且游戏时间也不会过长，PS牧场物语之中秋满月游戏时间设定为三年，有的人觉得时间过长玩久了会有点累，所以这次游戏将牧场简化许多，且也有很明显的主题概念，主要就是为了让玩家除了整天在牧场忙以外，还可以跟村人互相交流，以引发更有趣的小故事。最后一点，钱在本作中不是非常的重要，尤其是可以继承前一年的资源，所以玩第二次时会轻松很多。尽情地把自己种的野菜送给村人吧，这样有助于跟村人增进感情，取得最好的结局喔！

5、GBA「牧场物语」

【故事情节】主角原是居住于城市中，一天

6期中的秘技中的“光明之魂”2中有一错误，文中关于在城外火堆上提升火耐性的说法有问题，笔者说可提升15点，但经我多项验证，其实可提升20点，再有关于复制钱的问题，用书上的方法恐怕要到2周目了。（新疆　程曦）

他的父母带他到郊外去游玩，怎料他却迷路了，误打误撞下走到了老爷爷的牧场中，在牧场的入口旁哭哭啼啼。老爷爷见他那么可怜，就决定帮帮他联络他的家人。他父母来到牧场，双方交待清楚后，老爷爷提议大家在牧场中呆一天游玩一番。主角在这里玩得十分愉快，到了下午，当主角



他在草地上小睡的时候，结识了一个小女孩，大家一见如故，玩得非常快乐。临别前，主角承诺老爷爷回去后也会写信和他继续联络，和老爷爷、小女孩道别后，大家便依依不舍地离开了。数年后，主角已经长大了，却一直不忘与老爷爷的书信来往。但自半年前，主角再也收不到老爷爷的回信了，好奇之下便回到老爷爷的牧场看看，到达后才从村长的口中得知老爷爷原来在半年前就去世了，并在遗书中表明把这个牧场交给主角打理。这时主角心中暗自下了决心，要继承老爷爷的遗愿，创造一个优秀的牧场。新一集牧场物语的故事开始了！

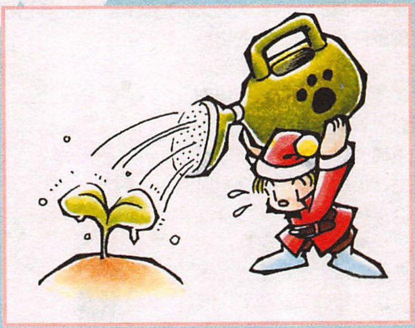
【特色】这次的牧场物语画面也漂亮了很多（用 GBA SP 的会觉得画面更好），游戏的内容非常丰富，玩上一年（游戏中的时间）都无法全部完成，个别事件居然要50年后才有，这样亦大大增加了游戏的耐玩度，本作亦加入了“追女仔”的因素，但难度上有所增加，除了每日谈话增加感情之外，还要不断送礼物，甚至需要花费一番周折完成特别的事件。

【秘籍】◆1、袜子事件：每个人都想在圣诞收到礼物吧，GBA的牧场就完成了大家的愿望。想拿到礼物，要看好时间，必须在第四季度25日晚上11点后睡觉，（我试过8点左右睡，结果就没东西了~~）？至于怎么得到袜子，就是要和艾莲关系好，并在23日11点之前左右送她P型毛线。希望大家都能得到一个好的礼物！

可以得到的礼物种类如下：秘银、奥里哈钢、月亮石、沙漠玫瑰石、亚历山大石。

◆2、精灵帮助系统：GBA版和PS版分别增加了精灵干活系统，虽然这系统在牧场GB1就有了，但那时候只是很基本的浇水，且精灵是在关机时干活，看不到其劳动的样子。另外牧场GB 2又取消了该系统，所以真正能看到精灵在干活的就只有GBA版和PS版了，以下是这些小精灵的资料：

小精灵住在教堂后边的小屋子，分别为七种色彩：歇夫年（赤）、纳皮（橙）、古里迪（黄）、迪米特（绿）、阿克亚（青）、卓卡克（蓝）、波尔多（紫）。当和精灵友好度达到3颗心的时候就可以让精灵帮忙干农活或玩小游戏。（精灵的友好度最高是10颗心）。增加友好度的方法是送精灵喜欢的东西，每个精灵喜欢的东西都不相同，这里有个简单的方法：不同季节山顶、温泉、木工屋、海边各有一种草，共有7种颜色，对应精灵的7种颜色（不同季节有不同颜色的草），精灵分别喜欢与自己对应颜色的草，一天可以送很多，友好度会增加得很快。不过要注意，有一种黑色的草可以在矿坑里会随机挖到，是用来补充体力的，但精灵都很讨厌黑草，所以千万不要送错了！此外还有一种白色的草，冬天才有，就一个，在木工屋上方，它对精灵作用不大。此外，如果在精灵们的生日送东西给他，爱心会加得很快，所以生日时一定要送哦！



让精灵干农活要提前一天预约，可以选择是干1天、3天或一周。成功后第二天出门就会看到精灵们进入牧场了。在牧场上可以和精灵们聊天，也可以送东西，会增加友好度。精灵干完活后会睡觉，所以要安排好时间。精灵照顾动物的时候会自动挤奶，剪羊毛，用刷子清洁牛羊，喂草料，捡鸡蛋，这些都会增加动物友好度，但和动物说话、抱鸡这些活精灵不会做，要玩家自己动手。尤其是鸡，只有抱鸡一项可以增加友好度，千万别忘了。

◆3、新增小游戏：小游戏给玩家带来牧场生活额外的乐趣，平添了不少色彩，小游戏有三种，它们分别是：

浇水：在一个5×5的耕地上，电脑会在上边出现3个浇水点，你要记得顺序，指挥精灵依次浇

水，按A键浇水。

照顾动物：5个食槽前站着5只鸡，食槽里有饲料，当有鸡要吃完时，你要向里边添加，没吃完时添加，鸡会生气，吃完了没加，鸡会离开，你再加入，过一会鸡会回来，每添加成功一次，鸡头上会有音符。

收获：这个游戏主要是A键连按，将地中间的萝卜拔起来，不过可不是随便连按就行的，太快萝卜会掰成两半，太慢则拔不起来。太快时有表示，精灵的脸变红了，这时候要放慢速度。

注意，以上游戏都有时间限制。规定的时间内完成数减失败数，就是成绩。小游戏的成绩会在详细列表里看到，帮助干农活会增加熟练度，在精灵的状态栏里可以看到三个槽，分别是浇水，收获，照顾动物。另外每个精灵每天只能玩一次。

◆4、和女神结婚：本作居然能和最神圣的女神结婚！虽说一来条件太苛刻，二来女神看上去比较老（汗），——各人的喜好吧。如果有心向难度挑战的玩家，大可选择追女神。和女神结婚的条件是：能出荷的物品全部出荷过＋钓到全部种类的鱼＋所有矿石都挖到过＋收集9个女神秘宝＋爱情度60000＋游戏5年以上，最后就能用青之羽根向女神告白了！



◆5、建立别墅：条件很简单，就是结婚时间到达50年(游戏时间)。很多人怀疑50年金婚是不是真的会有人送给自己一座别墅，看看下面的图吧，你的疑惑就会迎刃而解了。

【不得不说的遗憾】GBA的牧场物语差不多就是PS中秋满月的复刻版，场景和人物非常相似，这对于新玩家来说自然是好事，可以一下子体会到高水平的牧场游戏，但对于牧场迷们来说，就感觉有些遗憾了，希望牧场开发公司在GBA的后继作品中能够不断地创新！

6、NGC「牧场物语」

【故事情节】本次游戏以“时光流逝”为重点主题，游戏中玩家将来到一个被称为“遗忘之谷”的古老牧场生活，并体验包括开头之章、幼年期之章、少年期之章、思春期之章、青年期之章以及黄昏之章等6个章节、200个以上事件与30年以上时间的故事发展。



【特色】在游戏中，玩家将过着每天照顾动物、种植作物、跟邻人少女谈恋爱以及养育小孩成长的单纯农村生活，而玩家在游戏中可以选择谈恋爱的少女们，包括在附近农场工作，非常有精神的少女Sepiria、心中微存阴影，无法敞开心胸与人接触的Nami、在酒场工作且个性开朗，充满魅力的Mumu等人。玩家可以从这些女孩中选择一个作为自己的终生伴侣，并一起养育小孩共度一生。同时游戏中还将会有超过40名以上的角色登场，依照玩家所选的结婚对象不同，以及小孩行动的不同都会导致故事分支变化，让玩家反复体验各式各样不同的人生变化。在故事方面，本作特别强化了牧场经营的策略模拟部分，玩家在游戏中除了养鸡跟牛之外，也可以养殖山羊跟鹅！同时游戏中还会有像是吉娃娃、猫头鹰以及乌龟等无法养育的动物登场，可说是非常有趣。至于在作物方面，除了种类的增加之外，玩家还可藉由品种改良来开发新作物与做出新料理，甚至还可以做出“地方上屈指可数的牧场”、“我种的蕃茄是村子最棒的”这样的独特场景出来。

值得一提的是，除了游戏本身丰富的故事性与要素之外，另外本作还可以跟GBA版《牧场物语－矿物镇的伙伴们》相互通信连动，藉此增加新的事件与道具登场，并透过两个村庄之间的交流往来使故事变得更加壮大。

此外，借助于NGC主机强大的3D处理功能，此作品的游戏人物会随着年龄增长而样子有相应的变化。游戏时间为30年，在这数十年内，随着游戏角色进入青年、中年等不同的阶段，主角的相貌、外形都会随之出现变化。不仅是主角本身，即使是与玩者们一起成长的村民，都会出现不同

■ 本人有一个小小的请求：可否寄一张你们的签名照送给我（真想一睹你们那COOL的眼神）。好吗？（桂林　黄剑聪）
■ 希望《PG》能像GBA是掌机霸王一样，在掌机刊物上做到“最强”。（黑龙江　田森鑫）

年龄时期的造型。

7、GBA「牧场物语」女孩版



【特色】别误会，“女孩版”不是说该游戏只是女孩子的专利哦，大家看到这篇文章的时候，GBA《牧场物语》的女孩版也应该上市了，只看游戏包装盒的封面，清纯可人的MM就足以让GG玩家们心动不已吧 。

女孩版GBA本年12月12日在日本出版，现在日本那里已接受预购，相信这一定是一个令牧场迷如痴如醉的作品！

五 各代作品比较

1、种植系列：在种植系统上，真是所谓各有千秋，每代都有其各自的特色。

	牧场物语GB	牧场物语2	牧场物语3	牧场物语SFC	牧场物语PS	牧场物语GBA
农作物	四季都可以种植 春：萝卜、马铃薯 夏：番茄、玉米 秋：茄子 冬：胡萝卜	种类多，有男女限定购买之分 白菜、花椰菜、红萝卜、地瓜、落花生、茄子、西瓜、玉米、番茄、芦笋、马铃薯、白萝卜	春：萝卜、马铃薯、芦笋 夏：番茄、玉米、西瓜 秋：茄子、花生、甘薯 第二年 小麦*、稻米*	春：土豆、芜菁 夏：玉米、番茄 秋、冬不能种作物	马铃薯、青瓜、草莓、番茄、包心菜、玉米、洋葱、南瓜、凤梨、茄子、胡萝卜、地瓜、菠菜、青椒	马铃薯、青瓜、草莓、番茄、包心菜、玉米、洋葱、南瓜、凤梨、茄子、胡萝卜、地瓜、菠菜、青椒
花	不可种	可种（有温室、分花之温室和香草温室）、没有季节之分 迷迭香玛格丽特、紫苏、番红花、天竺葵、熏衣草、仙客兰、瞿麦、兰花、山百合、龙爪花、水仙	可种、没有温室、直接种在地上 钻石花、春町花、星星草、满月草、雪割花、流星草、彗星草、月光草	不可种，但后山可以采	可种，有季节之分，也可以采 猫薄荷、奇幻草、三色花、月泪草、青色奇幻草、红色奇幻草	猫薄荷、奇幻草、三色花、月泪草、青色奇幻草、红色奇幻草
种植季节		四季均可	春夏秋	春夏	春夏秋	春夏秋

备注：* 在牧场物语GB3中，稻米和水稻要在第二年才有得买。具体种植方法：在水边用铁铲挖出一片地，直接撒上种子即可（水稻），或直接撒在地上（稻米）。两种作物收成都要60天，但回报高。

前两天我的中考考的不好，回到家后，妈妈把我的宝贝——GBA给没收了，同时还有我买的7本《掌机迷》，我实在是想不明白为什么妈妈这么狠心！我这回要努力学习来换回我的宝贝了。（郑州　程骞）

2、养殖系列：

	牧场物语GB	牧场物语2	牧场物语3	牧场物语SFC	牧场物语PS	牧场物语GBA
动物种类	牛、鸡	牛、鸡、羊（需要扩建）	牛*、鸡、羊	牛、鸡	牛、鸡、羊	牛、鸡、羊
马	1只	1只	8只*	1只	1只	1只
数量	牛4、鸡4	各4	各8	各12	各8	鸡8、牛羊加起来共16
是否分雌雄	否	否	是	否	否	否
放牧	没有专门的放牧场地	有专门的放牧场地	有专门的放牧场地，但是一次最多4只	没有专门的放牧场地	没有专门的放牧场地	没有专门的放牧场地
喂养方法	牧草	牧草	牧草	牧草	牧草（牛、羊），玉米加工（鸡）	牧草（牛、羊），玉米加工（鸡）

* 可以参加斗牛和赛马，在对岸的牧场公会右下方的柜台，按马或牛的图案就可选马或牛参赛了。参加比赛有好处也有坏处。好处是：增加知名度，是拿好结局的要素。
坏处是：参赛的马或牛将不会发还，而且不进头五名的话会减知名度。

3、钓鱼系列：

	牧场物语GB	牧场物语2	牧场物语3	牧场物语SFC	牧场物语PS	牧场物语GBA
钓鱼地点	小精灵山洞里的水塘	泉、小河、	小河、森林、海边、海中央	牧场	小河（分上中下游）、大海、后山	小河（分上中下游）、大海、后山
渔竿获得方法	购买	购买	村民赠与(需要好感度)	购买	游戏初期就有（可以升级）	游戏初期就有（可以升级）
鱼的种类	很少	16，有专门的鱼类图鉴	16，再加上神秘的鱼(幻之鱼)	很少	不多，没有专门的列表	不多，没有专门的列表
钓上的附加物	破罐子、破靴	破罐子、破靴	破罐子、破靴	破罐子、破靴	破罐子、破靴、鱼骨、海盗宝藏	破罐子、破靴、鱼骨、海盗宝藏

4、道具系列：

	牧场物语GB	牧场物语2	牧场物语3	牧场物语SFC	牧场物语PS	牧场物语GBA
普通道具（开始就持有）	锄头、镰刀、锤子、斧头	锄头、镰刀、锤子、斧头	锄头、镰刀、锤子、斧头	锄头、镰刀、锤子、斧头、水壶	锄头、镰刀、锤子、斧头、水壶	锄头、镰刀、锤子、斧头、水壶
升级方法	发生事件	发生事件	经验值（男）	发生事件	经验值＋矿石＋改造费	经验值＋矿石＋改造费
特有道具	鸟嘴锄	铃铛、号角、哨子（全部为放牧用），剪刀（剪花），捕虫网	铁铲、神秘蛋*、洒水器、背包（可以装16格）	洒水器（9×9）、羽毛（求婚）	背包（8格，要购买）、箩筐、万步计、羽毛、飞行石、女神秘宝、河童秘宝、真实秘宝	背包（8格，要购买）、箩筐、万步计、羽毛、飞行石、女神秘宝、河童秘宝、真实秘宝

* 在钓到幻之鱼后第二天到河边即可找到，带它在鸡场孵化，30日后可得一未知道具。

我家附近就只有一个PS2店，可是11月24日被我妈捉住啦，现在已无GAME可打，早餐钱也缩水为1.5元。我苦哇！看来，我以后只能省钱买书了，放心，《掌机迷》我一定期期买。（广东 杨哲文）

5、追MM：

版本	方法
SFC	在每个女孩的房间里有她的日记，当日记显示五颗心时就可以向她求婚了。使心增加的方法有：1、在节日和她跳舞(一颗心)。在节日时和每个人交谈后，与镇长的夫人说话，她就会走开，和镇长说话选yes，再去找心爱的女孩说就可以跳了。2、给她礼物并和她交谈(一颗心)。去镇上和心爱的姑娘说说话并从山上摘些花给她。3、在"星夜祭"去她所去的地方(一到两颗心)。星夜祭各个女孩所处位置：NiNa－山顶、ANN－温泉、ElleN－广场、Maria－教堂、Eve－酒吧。3、农具店和酒馆的女孩子最好追，只需每天跑去送些花，野果甚至鸡蛋，牛奶都可以。但如果你"心怀大志"一定要娶镇长的女儿的话，除了上述行为照做不误外，每个礼拜日还要往教堂跑。4、要将心爱的姑娘追到手，常去她家查看一下日记，当广场有人卖羽毛时毫不犹豫地买下来，然后到礼拜日向她求婚(羽毛买下后自动放在仓库里)。
GB3	要和副主角结婚的话，和对方的亲密度要非常高，以及要给他/她很多东西！如果对方是女性，你要送花或由动物而来的东西给她；如果对方是男性，你就要送鱼或田里的农作物给他。当他/她真的喜欢你的时候，他/她会说一些结尾有'心'的说话，那你便可以在星期日和他/她结婚！
PS&GBA	最好锁定一个女孩，看她喜欢什么东西，每天送她。例如旅馆的女儿小兰喜欢料理，送她花的话效果不如送料里的好……如果一直迟迟不采取行动，每个女孩都会各自发展出恋情，那就来不及了！例如图书馆女孩和冶练屋见习生，鸡场女儿和海滩男孩，小护士和医生，杂货屋女儿和鸡场哥哥等，有时候到村子里面会目击到他们的爱情发展喔！结婚的3个条件：1、和MM关系到大红心。2、自己的住房要更新2次（有2张床）。3、最后是要有青色の羽毛，这个在杂货店和中国商人那里都应该可以买到的，价格为1000G。求婚以后一星期就结婚了，不久后就会怀孕生小BABY。

6、小游戏：

版本	游戏个数	游戏内容
GB2	3	赛马游戏、打地鼠游戏、15块拼图游戏（可以在道具店购入）
GB3	1	滑雪游戏，道具店购入，在后山玩（仅限冬季）。玩迷你滑雪游戏时翻超过20个筋斗就可获得力之果实
PS&GBA	3＋3	小矮人浇水、喂养动物、收获，另外在节日还有赛马、飞碟、斗鸡

7、特殊事件：

版本	特殊事件
GB	郊游：春末小镇的姑娘们会到牧场来郊游，选はい 即可。那天晚上记得喂食浇水，别玩过头了！ 暴风雨：夏天发生，电视上会有预报，当天什么也不能干。 地震：夏天发生，有强烈的震感，地震当天去小精灵那儿会发生小精灵求助的事件，请用锤子。 卖鸡蛋：一般为秋天发生，当鸡蛋出荷量达到一定时，会有人来买鸡蛋，并发生找钱的事，请选はい。 新道具的通知：当作物的出荷量达到一定时，道具屋的主人会来通知新道具的开发进程，7天后道具屋会有洒水器（ スプリンクラー）卖。 送酒：秋天，酒吧主人会送新酒来给主人公品尝，第二年春天会来问好不好喝。 寻找小鸟ピーちゃん ：在冬天发生，在牧草数目显示牌上可以找到。 拜年：第二年以后的每年春月一日会发生。 寻找妮娜（ニーナ ）：第二年春发生，在小精灵那儿。
GB2	采集香菇：只要与修可拉的友好度到达一定程度以上的话，在秋季月份会发生一次。到了AM6点的话修可拉就会来邀你到后山去采集香菇。如果拒绝她的话，罗沙与修可拉的友好度会下降，所以尽可能的跟她一起去，只要将3个采到的香菇交给修可拉的话，从这一天起的第7天后，在食堂的菜单里就会有香菇特餐登场。 在温泉不期而遇：在与黛西的友好度超过一定程度以上的翌日，在AM6点～PM6点之间，前往后山的温泉的话就会发生。只要在后山的温泉里与黛西不期而遇的话，她就会邀你「一起来泡温泉吧。」如果拒绝她的邀请的话，友好度就会下降一点点。因为发生这个事件的时候花店是休息的，所以在这时候就到温泉去看看吧。 西瓜的订购：在每年的夏季月份，在田里可以出货状态的西瓜有20个以上的时候就会发生。工务店的阿源会在AM6点的时候来跟你买20个西瓜，一个为150G，全部卖掉的话就会有5000G，可说是一笔相当高的收入。在PM5点之前在出货箱里放进20个西瓜吧。由于这一天出货业者并不会来，所以，即使采收西瓜以外的作物也都会浪费掉哦。

■《鼻毛传说》这种游戏我不知道全国有几人会玩，让这种攻略占用版面完全是对读者的不负责任。（山东　黄宇）
■ 本人强烈希望在年底时是否可以出一期《菜鸟必读》栏目，因为现在菜菜的人太多了。（内蒙古　高天宇）

	任性的黛西：当主角为男孩子，并发生过「在温泉不期而遇」的事件，在黛西一起洗过温泉之后120天就会发生。AM6点时黛西会来邀请你一起约会，与她约定好前往广场吧。如果不在PM1～PM2点时前往的话，约会就会以失败告终。如果平安无事地完成约会的话，黛西的友好度就会提升。要记住花店这一天也会临时休息哦。 你愿意帮助我吗：与威尔及比尔的友好度到达一定程度以上的翌日就会发生。如果在生日的时候已经拿了超级镰刀，这个事件就不会发生的哦。在AM6点时比尔就会来到自己家中，因为威尔受了伤，需要拜托你帮忙运送他到医院去。在帮他送过去之后，在医院前面说过话之后回到后山去，然后再前往道具店的话，他会为了感谢你而帮你将镰刀加以强化，变成超级镰刀！ 凯因的幽灵骚动：与凯因的友好度到达一定程度以上的翌日就会发生。早上起来的时候，村子里的人因为阿源看见幽灵的事而人心惶惶。在布告栏看到消息后，为了打听详情，就前往村长、神父、阿源等地方吧。虽然到处来来去去非常的忙碌，但是为了找出阿源所看的幽灵的真正身份，非得要停止这场骚动不可！ 沉睡的后山：与玛莉的友好度到达一定程度以上的时候的翌日就会发生。玛莉会邀请你到后山去，诚心诚意地答应她吧，只要在那一天的PM6点之前前往后山的话，她就会在这里埋下一个时光胶囊，在约定好的360天之后别忘了要回来这里把它挖出来哦。 殴打的男人：所饲养的动物死去的数量达到第8只与第16只的时候就会发生。即使努力拼命地饲养动物，有时候还是会因为生病而死掉。如果死去了8只动物的话，身为爱护动物者的薛特也会忍不住愤怒而爆发出来！如果他没见你有反省的样子的话，薛特可是会狠狠地揍你一拳哦！在第16只的时候也会发生一样的事件。
GB3	美人鱼事件：详见前文的介绍。 肥料：有50000元后，睡1天，早上同伴会问你用不用48000买一部肥料制造机器。肥料撒在地上再浇水再把种籽撒上就能增加生长速度近1倍。 万年冰：第二年春9日到山顶深处可得一块"万年冰块"，找道具店主人帮手可改造货仓，可以令里面的产物不变坏。 大减价：每年冬天最后10日，购物中心会大减价，所有物品半价出售。
SFC	取得金镰刀：秋天，农场右下方会有一棵树枯死成为树洞，进洞去与一些小精灵对话，就会发现镰刀变成金的。 取得金锤子：如果木匠来借锤子的话选择第一项借给他，他第二天还时就成为金锤子。 取得金锄头：当有小精灵饿倒在门口时，找些吃的给他，当他感谢并离开后，锄头也变成金的了。 取得金斧头：冬天地震后，去山上的一个池塘边挥动斧头，斧头会掉进池塘，天使会问你丢的是哪把斧头，选择答案2铁斧，她会赞扬你并将金斧送给你。
PS&GBA	在这两版中，一开始就有了基本道具，其后的附加道具，则分别可以在锻冶屋　鸡场和牛羊饲养场买到，而道具的升级矿石是靠掘到的，然后带到锻冶屋里花钱增值。不过，后面的几级(诅咒　祝福和贤者)就有所不同，诅咒的道具都是在湖心矿场掘到，具体层数如下：第29层诅咒渔竿、第39层诅咒锄头、第49层诅咒斧头、第59层诅咒锤子、第69层诅咒水壶、第79层诅咒镰刀，得到后只要达到一定条件就能升级为受祝福的道具；而贤者道具则要在矿场掘出贤者之石(机会率低)，带到锻冶屋花钱升级。

8、制作料理：

版本	料理制作方法
PS2	道具：锅子
	料理、材料分别为：
	水煮蛋　蛋(一个就可以了)
	莓子果酱　莓子果实x3
	红莓果酱　红莓果实x3
	蓝莓果酱　蓝莓果实x3
	综合果酱　加入2种以上的果实
	起司　牛奶(Sx3/Mx2/Lx1)
	特制起司　牛奶G
	优格　牛奶(Sx2/Mx1)
	浓汤　牛奶+马铃薯
	玉米浓汤　牛奶+玉蜀黍
	蕃茄浓汤　牛奶+蕃茄

■《掌机迷》赠品放置有问题啊！本期的明信片一张却成了回函卡，这……(浙江　曹涛)
■ GBA经典游戏完全收藏计划绝对是个不错的创意，但可否附上一些说明，不然看着那些E文名，不容找啊。(江苏　许杰)

	蘑菇浓汤 牛奶+蘑菇
	法式海鲜汤 鱼(哪种都可以)+蕃茄
	道具:烤箱
	料理、材料分别为:
	布丁 蛋+牛奶(哪种都可以)
	布丁 蛋+牛奶(哪种都可以)+莓子果实
	布丁 蛋+牛奶(哪种都可以)+红莓果实
	布丁 蛋+牛奶(哪种都可以)+蓝莓果实
	蛋糕 牛奶(哪种都可以)+面包树果实+蛋
	起司蛋糕 牛奶(哪种都可以)+面包树果实+起司
	特制起司蛋糕 牛奶(哪种都可以)+面包树果实+特制起司
	水果蛋糕 牛奶(哪种都可以)+面包树果实+莓子类
	蜂蜜蛋糕 蛋+面包树果实+蜂蜜
	优格蛋糕 蛋+面包树果实+优格
	烤鱼 大鱼+香草
	道具:平底锅
	料理、材料分别为:
	荷包蛋 蛋(一个就可以了)
	纯蛋卷 蛋+牛奶(哪种都可以)
	起Q蛋卷 蛋+起司
	加料蛋卷 蛋+马铃薯/玉蜀黍/面包树果实/ 西红柿/胡桃/蘑菇/满月草果实/ 药草/香草
	水果蛋卷 蛋+莓子果实/红莓果实/蓝莓果实
	鱼料理 鱼(哪种都可以)+蛋/马铃薯/蕃茄/ 玉蜀黍/面包树果实/ 药草/香草/蘑菇/胡桃
	特别鱼料理 大鱼+香草+牛奶
	松饼 蛋+牛奶(哪懂都可以)+面包树果实
	三明治 松软面包+蕃茄/蛋
PS&GBA	1、S蛋黄酱:打蛋器+醋+S鸡蛋+油
	2、M蛋黄酱:打蛋器+醋+M鸡蛋+油
	3、L蛋黄酱:打蛋器+醋+L鸡蛋+油
	4、G蛋黄酱:打蛋器+醋+G鸡蛋+油
	5、P蛋黄酱:打蛋器+醋+P鸡蛋+油
	6、X蛋黄酱:打蛋器+醋+X鸡蛋+油
	7、X蛋:前5级的鸡蛋混合
	8、X牛奶:前5级的牛奶混合
	9、X奶酪:前5级的奶酪混合
	10、野葡萄酒:锅+葡萄+紫色草+酒
	11、腌青瓜:刀+盐+青瓜
	12、色拉:刀+盐、醋、酱油+蛋黄酱+包心菜+苹果+青瓜+菠菜+菠萝+西红柿+草莓
	13:伽哩饭:刀+锅+盐、醋、酱油+饭团+伽哩+蘑菇+油
	14:炖品:刀+锅+盐、醋、酱油牛奶+小麦粉+竹笋+松蘑+蘑菇+西红柿+菠菜+青椒
	15:味增汁:刀+锅+全部调味+小鱼+竹笋+松蘑+蘑菇+西红柿+菠菜+卷心菜+胡萝卜
	16、炒青菜:刀+平底锅+酱油+卷心菜+油
	17、炒饭:刀+平底锅+盐+酱油+蛋+油+饭团+菠菜+青椒+青瓜+胡萝卜+卷心菜
	18、锅烙:刀+平底锅+盐+酱油+小麦粉+蛋+油+包心菜+青瓜+蘑菇+松蘑+竹笋
	19、三明治:刀+糖+盐+煮鸡蛋+面包+青瓜+西红柿+包心菜+洋葱+胡萝卜+菠萝
	20、果汁:刀+果汁机+糖+苹果+菠萝+草莓+葡萄+蜂蜜
	21、果奶:刀+果汁机+糖+牛奶+苹果+菠萝+草莓+葡萄+蜂蜜
	22、菜汁:刀+果汁机+糖+菠菜+青椒+青瓜+胡萝卜+包心菜+西红柿+南瓜+萝卜
	23、菜奶:果汁机+青瓜+胡萝卜+包心菜+牛奶
	24、调和汁:刀+果汁机+糖+葡萄+草莓+菠萝+苹果+萝卜+青瓜+包心菜+西红柿
	25、混合奶:刀+果汁机+糖+蜂蜜+青瓜+葡萄+西红柿+牛奶+菠萝+包心菜+胡萝卜
	26、腌萝卜:刀+盐+醋+萝卜

如果我将来毕了业完成学业,我一定要来北京,争取在你们那工作,为天下玩家多一份快乐。(四川 温沛鑫)
在此想提醒各位爱游戏的玩家们,必须要把自己心爱的东西放好,以防不轨之人趁虚而入。(江苏 张铭寅)

	27、烤马铃薯：刀+平底锅+糖+盐+马铃薯+油+西红柿酱
	28、草莓酱：刀+锅+糖+盐+草莓
	29、草莓牛奶：果汁机+糖+牛奶+草莓+蜂蜜
	30、西红柿汁：刀+果汁机+西红柿
	31、西红柿酱：果汁机+糖+盐+醋+西红柿+洋葱
	32、爆米花：平底锅+糖+玉米
	33、玉米片：平底锅+擀面棍+玉米
	34、烤玉米：烤箱+盐+玉米+奶油
	35、菠萝汁：果汁机+糖+菠萝
	36、南瓜布丁：刀+锅+烤箱+糖+蛋+牛奶+南瓜
	37、炖南瓜：刀+锅+糖、盐、酱油、醋+南瓜
	38、酱烤茄子：刀+平底锅+糖、酱油、味噌+茄子
	39、地瓜布丁：烤箱+锅+糖+地瓜+蛋+奶油
	40、烤地瓜：烤箱+盐+地瓜+奶油
	41、凉拌青菜：刀+锅+酱油+菠菜
	42、炒鸡蛋：平底锅+盐+酱油+蛋+油
	43、菜肉蛋卷：刀+平底锅+打蛋器+盐、酱油+蛋+牛奶+油+蘑菇+松蘑+竹笋+菠菜+卷心菜
	44、蛋炒饭：刀+平底锅+打蛋器+盐、酱油+蛋+牛奶+油+蘑菇+松蘑+竹笋+菠菜+饭团
	45、煮鸡蛋：锅+蛋
	46、布丁：刀+锅+烤箱+糖+蛋+牛奶+菠萝+草莓+苹果+葡萄+蜂蜜+巧克力
	47、热牛奶：锅+糖+牛奶
	48、奶油：果汁机+牛奶
	49、奶酪蛋糕：打蛋器+锅+烤箱+糖+蛋+牛奶+奶酪
	50、干酪：锅+面包+奶酪
	51、苹果派：刀+锅+擀面棍+烤箱+糖+蛋+苹果+奶油+小麦粉+蜂蜜
	52、苹果酱：刀+锅+糖+盐+苹果+蜂蜜
	53、苹果烧：平底锅+糖+苹果+油
	54、竹笋饭：刀+盐+酱油+饭团+竹笋
	55、葡萄酱：锅+糖+盐+葡萄+蜂蜜
	56、葡萄汁：果汁机+糖+盐+葡萄
	57、蘑菇饭：刀+盐+酱油+饭团+蘑菇
	58、松蘑饭：刀+盐+酱油+饭团+松蘑
	59、寿司：醋+酱油+鱼片+饭团
	60、果酱面包：蜂蜜+面包+果酱（任意）
	61、奶油烤面包：奶油+面包
	62、葡萄烤面包：葡萄+面包
	63、咖喱面包：平底锅+面包+油+咖喱
	64、土司：烤箱+奶油+面包
	65、法国土司：平底锅+糖+蛋+油+面包
	66、鱼片：刀+鱼（中，大）
	67、煮鱼：平底锅+盐+酱油+中鱼+油
	68、杂锦寿司：刀+醋+酱油+鱼片+饭团+炒鸡蛋+蘑菇+松蘑+竹笋+胡萝卜+青瓜
	69、比萨：刀+擀面棍+烤箱+糖、盐+西红柿酱+小麦粉+奶酪+蘑菇+竹笋+松蘑+西红柿+洋葱
	70、乌冬：刀+擀面棍+锅+所有调味+小麦粉+蘑菇+竹笋+松蘑+洋葱+胡萝卜+青椒+卷心菜
	71、咖喱乌冬：锅+所有调味+乌冬+咖喱+蛋+蘑菇+竹笋+松蘑+洋葱+茄子
	72、天麸锣乌冬：锅+所有调味+乌冬+天麸锣+蛋+蘑菇+竹笋+松蘑+洋葱+茄子
	73、乌冬烧：平底锅+所有调味+乌冬+油+蛋+蘑菇+竹笋+松蘑+洋葱+茄子
	74、荞面条：刀+擀面棍+锅+糖+荞麦粉
	75、天麸锣面：锅+所有调味+荞面条+天麸锣
	76、干烧伊面：平底锅+盐+醋+酱油+荞面条+油+蛋+蘑菇+松蘑+竹笋+包心菜+萝卜
	77、烫荞面：擀面棍+锅+荞麦粉
	78、天麸锣：平底锅+盐+酱油+小麦粉+蛋+油+松蘑+蘑菇+洋葱+茄子+包心菜
	79、筑前煮：锅+刀+糖+酱油+蘑菇+竹笋+胡萝卜
	80、赏月丸子（月见团丸子）：糖+肉丸粉

我个人建议：期期都有“口袋”系列，特别是最新动态。NO.001—NO.386的精灵图鉴是否可以上书，一定要有图与说明哦！（重庆　陈晗霄）

	81、烤年糕：平底锅+酱油+盐+年糕
	82、烤饭团：烤箱+酱油+饭团
	83、粥：锅+盐+饭团
	84、天麸锣饭：盐+天麸锣+饭团
	85、鸡蛋饭：锅+盐+酱油+蛋+饭团
	86、大学いも：锅+糖+地瓜+蜂蜜
	87、炸肉饼：刀+平底锅+盐+马铃薯+洋葱+蛋+油+小麦粉
	88、鱼糕：果汁机+盐+中鱼
	89、曲奇（饼干）：擀面棍+烤箱+糖+奶油+小麦粉+蛋+蜂蜜
	90、巧克力曲奇（巧克力饼干）：擀面棍+烤箱+糖+奶油+小麦粉+蛋+蜂蜜+巧克力
	91、冰淇淋：刀+锅+打蛋器+糖+蛋+牛奶+蜂蜜+苹果+菠萝+草莓+葡萄
	92、蛋糕：刀+烤箱+打蛋器+糖+奶油+小麦粉+蛋+蜂蜜+苹果+菠萝+草莓+葡萄
	93、巧克力蛋糕：刀+烤箱+打蛋器+糖+奶油+小麦粉+蛋+蜂蜜+苹果+菠萝+草莓+巧克力
	94、热蛋糕：打蛋器+平底锅+糖+牛奶+奶油+小麦粉+蛋+蜂蜜+油
	95、消闲茶：锅+糖+消闲茶叶
	96、SUGDW苹果：HMSGB苹果+AEPFE苹果+苹果（普通的）
	97、HMSGB苹果：SUGDW苹果+AEPFE苹果+苹果（普通的）
	98、AEPFE苹果：SUGDW苹果+HMSGB苹果+苹果（普通的）
	99、回力剂：锅+蜂蜜+橙色草+黑色草+变种花
	100、大回力剂：果汁机+回力剂+青草（色是浅蓝的）
	101、醒神剂：锅+蜂蜜+橙草+白草+变种花
	102、大醒神剂：果汁机+醒神剂+绿草
	103、消闲茶叶：刀+平底锅+杂草+青草+绿草+黄草+蓝草+紫草+橙草+红草
	104、回复草（超级草）：刀+平底锅+锅+烤箱+所有调味+6种不同的失败料理+大回力剂+大醒神剂
	105、春之太阳：四季的花+变种花（合起来一共5朵）
	106、夏之太阳：海盗之宝+古代鱼化石+小，中，大鱼
	107、秋之太阳：X蛋+X蛋黄酱+X牛奶+X奶酪+X羊毛+X线球
	108、冬之太阳：月亮石+沙漠玫瑰石+祖母绿+粉红钻石+亚历山大石+贤者之石+钻石

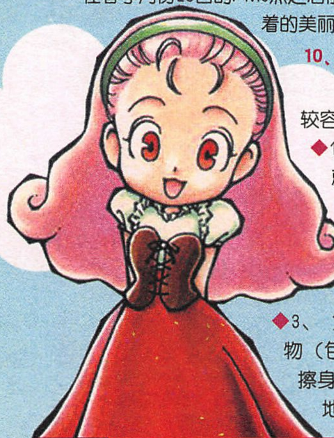
9、捕捉昆虫：

在GB2版中，有一个特别的昆虫图鉴搜集系统（捕虫只能在春夏两季）：

名称	季节	时间	简介
凤蝶	春	AM6:00～PM6:00	有着黄色与黑色花纹的蝴蝶。从春天到秋天，进行近4次的世代交替。幼虫会以橘子皮为食。在游戏中，是常常可以抓到的蝴蝶之一。
大紫蝶	春	AM6:00～PM6:00	可说是日本最具代表性的蝴蝶。浅浅的紫色翅膀非常漂亮。居住在杂木林里，居住在南方的蝴蝶体型比较大，可以轻易地抓到。
黑凤蝶	春	AM6:00～PM6:00	乌黑的翅膀令人印象深刻，是黑色凤蝶的代表种。虽然居住在森林中，但是在住家的附近也常常可以发现得到，要抓到它是很简单的。
绿蚌蝶	春	AM6:00～PM6:00	为小型的绿蚌蝶的伙伴。公的有着非常美丽的翅膀哦。幼虫居住在杂木林中。在游戏里的蝶类当中，是最难抓到的一种。
猴纹蝶	春	AM6:00～PM6:00	居住在开阔明亮的地方，黄色的蝴蝶。幼虫会以白爪草或红爪草为食。在游戏中很好抓到。
白粉蝶	春	AM6:00～PM6:00	日本全国到处都有。正如其名一样，身体全部都是白的，也因为它容易辨认而受到喜爱。幼虫会以高丽菜为食。在游戏中可以抓到不少。
维亚巴西蝴蝶	春	AM6:00～PM6:00	原产于中南美的巴西蝴蝶的伙伴。因有着会发出特殊光泽的紫色而闻名。在游戏中可以抓到的几率非常低。
秋蝉	夏	AM6:00～PM6:00	有着淡茶色的翅膀，在中午会大声地发出吱的声音哦。在全国的公园或行道树常常可以发现得到。在游戏中，也是很容易捕捉到的一种蝉。
蚱蝉	夏	AM6:00～PM6:00	日本最大蝉，在腹部沾有白色粉末。在中午及傍晚时会沙沙地叫。在西日本常常可以发现得到，在游戏中也常常可以抓到。
寒蝉	夏	AM6:00～PM6:00	在夏天结束时出现的蝉，直到初秋为止都还能见到它的踪影。在绿地很多的住宅地常常可以发现到它。在游戏中可以轻易地抓到。

茅蝉	夏	AM6:00～PM6:00	在早上与傍晚时客呐客呐客呐客呐地叫。因为它的叫声，使得它也被叫做「客呐客呐蝉」。在游戏中要抓到它可是很困难的哦。
邵蝉	夏	AM6:00～PM6:00	有着透明翅膀的蝉，在盛夏时会鸣～鸣地叫。在东京等地，都会区的中心部常常可以听到它的叫声哦。在游戏中可以轻易抓到它。
红蜻蜓	夏	AM6:00～PM6:00	正式名称叫做「秋茜」。最初虽然有着橘色的身体，但是到了秋天会逐步变深而变成红色。在游戏里的蜻蜓当中，是最容易抓到的一种。
马大头	夏	AM6:00～PM6:00	为日本最大的蜻蜓，有着黑色与黄色的斑纹。成为成虫需要花上2年，而成虫的眼睛也是绿色的哦。在游戏中要抓到它会有点困难。
川蜻蜓	夏	AM6:00～PM6:00	有着黄绿色体色的美丽蜻蜓。身体比马大头要稍微小一点。成虫在春天到秋天的漫长期间都可以发现得到。在游戏中要抓到它有点难哦。
白蜻蜓	夏	AM6:00～PM6:00	成虫的身体沾有白色粉末，看起来好像沾了盐巴，因而得名。在游戏中要抓到它并不难哦。
薄羽蜉蝣	夏	AM3:00～PM0:00	有着薄薄翅膀的昆虫。幼虫被称为「蚁地狱」，会在地面做出钵状的巢穴，以掉落的昆虫为饵食。在游戏中要抓到它并不难哦。
大秋形虫	夏	AM6:00～PM6:00	日本最大的秋形虫。个性出人意外的相当温驯哦。相当受欢迎，可以用很高的价钱卖掉哦。在游戏中，是相当难抓到的昆虫哦。
锯齿秋形虫	夏	AM6:00～PM6:00	有着巨大的弯曲下颚为其最主要的特征。虽然是在夜间活动，但白天也会集合在树枝附近哦。在游戏中，想要抓到它有点困难哦。
平秋形虫	夏	AM6:00～PM6:00	向前直线地伸出去的巨大下颚为主要特征。下颚力道很强，如果被夹住的话会非常痛的。会躲藏在树木的凹洞里，常常可以抓到。
深山秋形虫	夏	AM6:00～PM6:00	与锯齿形虫一起并列为日本最具代表性的秋形虫。居住在深山的树林里。在游戏中常常可以抓得到哦。
黄金秋形虫	夏	AM6:00～PM6:00	正如其名一样，为身体呈黄金色的大型秋型虫。据说有些还达到80mm。在游戏中，它也算是相当难以抓到的昆虫之一。
源式萤火虫	夏	AM3:00～PM0:00	日本最大的萤火虫。居住在清澈的水中，对于农药很没有抵抗力，所以数量正在逐渐减少当中，可以抓到的几率相当的高。
平家萤火虫	夏	AM3:00～PM0:00	比较小的萤火虫。光也比较弱，闪烁的间隔也比较短。幼虫会以黑螺与物荒贝之类卷贝为食。在游戏中相当不容易抓到。
独角仙	夏	AM6:00～PM6:00	因为公的头部很相似头盔（カブト）的形状，而有了这个名字。在夜晚会频繁地活动，常常会飞到灯光附近，可以容易地抓得到。
力士独角仙	夏	AM6:00～PM6:00	体长将近160mm，为世界最大的独角仙。在头部巨大的叫上张有浓密的毛哦。在游戏中也是十分珍贵，相当难以取得。
七星瓢虫	春	AM3:00～PM0:00	平常时常可以见到的瓢虫。不论成虫或幼虫，都会将危害植物的蟑螂给吃掉哦。在游戏里，可以轻易地捉到。

＊在春季月份28日的PM6点之后前往后山去看看吧，可以见到只有在夏季月份才会出现的萤火虫到处飞舞着的美丽光景。只要带网子去就可以享受到捕捉萤火虫的乐趣。



10、其他：

在牧场物语GB3中，男主角和女主角在体力上有一定的差异，女孩比较容易累。男、女主角的故事和操作方法也有一定的差别。

◆1、男主角在游戏初期就有道具“神奇手套”，把作物直接丢在地上就可以直接送到出货处，而女主角没有。

◆2、女主角在游戏初期就有一头牛和饲料包，还有和动物配套的工具（刷子、挤奶器、理毛器），而男主角没有。

◆3、女主角可以帮男主角做的事：照顾动物（包括喂饲料、收获动物产品、帮动物擦身）；男主角可以帮女主角做的事：翻地、播种、收获、浇水。



这期总体上来说还不错，就是赠品太差，希望以后能多送些海报，即使不能挂在墙上收藏起来有时看看感觉也十分好啊！（北京 ヲユお）

六 关于玩家用金手指的建议

玩家一般分为以下几种：

1、挑战型。

什么都不改，全靠自己努力。这种基本是骨灰级的玩家，人数比较少，一般喜欢使用S/L大法，尽量把初期的能做到的都做到最好，到后面就是享受前面努力的成果了，通常说努力付出的越多，收获的果子越甜。对这类玩家唯一的建议是：注意身体^_^，不要因为玩游戏而忽略了身边的事物，最后祝你们玩的愉快。

2、完美型。

这种玩家和上面玩家差不多，只不过对一些通过正常游戏方式不能达到的东西非常在意，希望能玩到完美。对这种玩家的建议：是修改海边别墅和CD机。其它的都不要改，其它的都最好自己做到的（追女神的除外）。祝你们能通过努力得到完美的结局！

3、努力型。

玩牧场的大部分是这种人吧？这种类型人基本对游戏有很大兴趣，但是对一些很烦琐的过程和一些很难达到又没什么太大好处的事情不喜欢，但是他们大部分还是遵循游戏的规则来玩。建议：修改3个别墅和小精灵的好感度，起始资金控制在10万以内。基本不改动物（家畜）的好感度，如果都不改的话应该在5年左右长满心？。建议想长期玩（游戏中3年以上）的玩家不要修改这些东西。改个上面几条就不错了。其它的只要有耐心的话都好说，要不到了后面就没什么可玩的。这样既能感受到大部分游戏的乐趣，又不会太累。祝你们在游戏的过程中找到乐趣。

4、懒惰型。

这种玩家，比较懒于自己做太多的事情，希望烦琐的事情都与他们无关，希望通过较少的努力来得到在游戏中较大的回报。建议：修改出所有别墅、贤哲之石5个、锁定小矮人天天给你工作，锁定天气，修改所有动物的好感度，锁定体力和疲劳，起始资金不限（因为不需要考虑疲劳度和资金所以飞行石和真实的密宝对于这些人来说就是鸡肋了，并不需要修改）。这样每天需要做的事情就不多了，可以很休闲的玩下去。

5、无聊型。

这种玩家基本没什么耐心，对游戏也不是非常喜欢，只是想看看过场事件的CG和游戏结局。这种类型人呢建议去找个完美存档去吧，类型是酱紫的。妻子嘛，先把所有MM好感加到最高，然后给个青色羽毛就行，再把所有的农作物（包括蔬菜、羊毛等）都改99个，所有的花也要99个，而且道具都要贤者的，另外所有的好感度（包括与自己的牛、猪什么的还有跟小矮人的）都是最高的，所有的房子都要扩建的（包括猪棚、牛棚等），窗户、狗屋和邮箱都要最古怪的，而最好冰箱里除了要上述东西外，再把每个料理给我99个（冰箱装不下就算了）有大背包、置物箱、冰箱和所有的橱具，CD机、所有的CD碟、镜子、电话、双人床……其实改到这里，这个游戏也就没什么可玩性了，已经不能叫玩游戏了，应该叫“看”游戏，就是只能看看CG而已，失去了玩游戏的乐趣。建议大家不要选这个方式。

七 结束语——不算结尾的结尾

受篇幅的限制，牧场中还有很多秘密无法一一说明，只能靠大家在游戏中自己发掘了。从另外一个角度讲，一个游戏如果能被汉化小组青睐并制作出汉化版本，说明这个游戏一定是比较优秀的^_^。《牧场物语》就是这样一个游戏，从GB版到GBC、GBA版，全部的牧场掌机游戏都制作了中文版，尤其是最近CGP汉化小组和模拟天下合作制作的GBA中文版，汉化非常完美，此外，SFC牧场也推出了汉化版。最后，谢谢牧场专题站站长长沙黄瓜对本文的帮助，所有的GB、GBC、GBA、SFC、PS版牧场游戏的中、日、英文版rom及模拟器都可以在本期《掌机迷》的配套光盘上找到。

如果你还是一位新手，请赶快加入我们的行列中来，一起将这美丽而又亲切的田园生活进行到底！

■文/pmgba.com 林晓平、hongsk



机战机师养成系统深入研究

超级机器人大战D不少玩家已经过了三周目，这次的机战D有很多新的系统，比如三周目改造达20段、二周目开始机体改造继承、机师养成值继承，万丈玩机战D三周目时，阿姆罗击坠数999，射击298，这都是托机师养成系统的福。

超级机器人大战从机战OG开始，明确提出导入机师养成系统，然后第2次机战α、机战D、机战C3中都导入了该系统，只不过后面三款机战的机师养成系统是机战OG的改良而已。有人说机战加入机师养成系统后，难度降低了。那么有个问题：机师培养系统进入机战后，给机战带来哪些变化呢？它的意义究竟在哪里？万丈希望通过对机战OG、机战D、机战C3的机师养成系统比较分析，从理论研究的高度，对机战的这一系统变化进行系统论述。

两道数学题

机战系列从机战α开始，机师的培养由玩家控制了。在机战α中，用格斗武器（射击武器）击落敌机5架，机师格斗值（射击值）增长1点，这样的系统可以说是机战中机师养成系统的雏形。有人说如果在机战α中培养射击500的阿姆罗或格斗470的圣战士，那么放在敌人堆里不用管他，面对BOSS也是一击必杀。这样的结果成立吗？

有北京的玩家在机战α FOR DC上将阿姆罗的射击练到393！击坠数为667，等级86。(如图)下面我们来做一道数学题（^_^）。

机战中机师每升1级，格斗、射击等6项数据数值都加1点，那么请看：

假设阿姆罗从12级开始练（根据机战α的剧情，正常玩的进度），那么86级减12级，扣掉12点才是升级所加的数值，也就是说86－12=74，升级加了74点射击。

665÷5=133，还有2架敌机没有起到加射击值的作用。假设全部用射击武器击落敌机,射击因此增长133点。



393—（86－12）—133=186，拿到12级阿姆罗时，

■ 这期掌机迷的明信卡太好看了，希望能坚持送下去。（颜泽辉；广东）
■ 在我离开家乡闯荡的两年中，脑海中就只有亲人——GBA。（杨光；河北）

他的射击值186，比较符合机战α中机师的数值设定。通过计算，我们可以证明在机战α中，射击达到393不是梦想。那么下面又有第二个问题：这样做是否值得？

在机战α中，如果用S/L大法的话刚才的击坠数是不保留的，因此上述实例中阿姆罗击坠数667完全是不靠S/L大法达成的。那么让我们做第二道数学题。阿姆罗出场是在第10话，假设从第10话开始每话都用阿姆罗，第67话开始时阿姆罗击坠数达到667，66－10=56，阿姆罗在出场的56话中,667÷56≈12,平均每话击坠12架敌机。而据万丈估算，机战α中平均每话出现敌机40架，那么40－12=28,阿姆罗之外的友军每话只能“分享”28架敌机，而且其中几话有回合限制，无法全部击坠敌机。

通过上述的计算，我们可以发现：理论上除了阿姆罗之外，出现了最多只能再有2位机师可以达到每话击坠12架的情况，那么用这种玩法，在机战α67话开始，最多可以拥有3位击坠数600以上的机师，其余的友军都没练过。除了少数可以通过修理补给练级的机师外，整个游戏过程中真正能够出场作战的机体只能在7~8人，3人是重点培养的，4~5人是负责后勤的，那么每话中对敌人造成攻击伤害的只能有3人。假设用的是阿姆罗、翔、真实系主角，资金分配上只要注重这三人的机体改造就可以了。这样一来，许多强力的机师例如SRX三人、流龙马等就不能练级了，机战的平衡性被大大破坏了。

机战导入机师养成系统的必要性

机战α的机师养成系统虽然不成熟，但却是很有创意，它标志着机战发展的新方向：在SLG类型的游戏中追求战斗的爽快感。只不过在机战α中是在破坏平衡度的基础上，理论上只有3人能满足战斗的爽快感，不能不说是一种遗憾。另外，有些机师本身数值上很强，但精神SP量很少，面对强力BOSS又不能发挥作用，只好放弃，这也是很多人不满的。如果能让若干自己喜欢的机师同时出场,而且都培养得很强力，不是很让人激动吗？

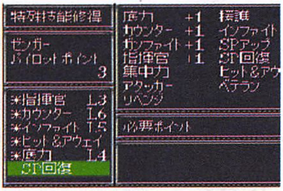
在这样一种呼声下，机战开始追求自由度和爽快度，机战OG作为实验性质的作品，导入了诸多新的系统，而引人注目的，就是机师养成系统。

三款机战作品机师养成系统比较研究

很多人说现在的机战早已打破了第三次机战苦心营造的平衡性，第二次机战α创造了小队系统，意图再次营造良好的平衡性。同时，第二次机战α对机战OG的机师养成系统进行了改良。但是因为容量的关系，GBA上的机战OG、机战D、WSC上的机战C3都没有小队系统，因此在下面的比较中，我们只比较容量同为64M的掌机上的机战作品的机师养成系统，这样比较有可比性。

机战OG 机师养成系统一炮打响





机战OG首次将机师养成系统导入机战，击落敌机可以得到PP点数，用PP点数可以提升机师的格斗、射击、命中、回避等数值,最高改到400。还可以更改相性,如将空A变为空S。另外还可以通过PP学习技能,如SP回复、援护等。

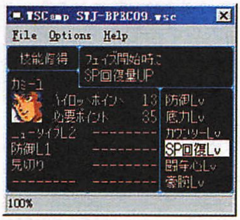
在机战OG中，采用S/L大法的话，金钱、击坠数保留，因为PP点数是通过击落敌机得到的，击坠数保留意味着PP点数保留，因此在一周目获得很多的PP点数也不成问题。二周目继承PP点数,不管PP点数是否用过，但二周目继承的PP点数只能达到999最高值。

机战OG作为实验性作品，机师养成系统提供了高自由度的游戏性、伤害高数值的爽快感。万丈看到有个BT玩家，一周目格斗、回避等所有数值改满到400、相性都改为S，不用热血，一击2W左右（绝对不用金手指，我下载他的记录玩过）。

机战C3 以超高自由度为WSC吆喝

WSC上的机战COMPACT3（简称机战C3）容量为64M，在画面、音乐方面都不如GBA上的机战的前提下，机师养成系统成了最耀眼的卖点。

机战C3的机师养成系统比机战OG的机师养成系统追求更高自由度，可以通过PP学习技能，



SP回复这样的技能居然只要消耗35点PP；在能力培养上，机战C3中格斗等数值可以改到400满值，连机师的精神指令上限也能通过PP改造。比如卡缪的SP值初始为45，你可以用PP改SP上限，从45一直改上去，改到400为满值。



大家对机战α FOR DC上最终BOSS白河愁五次奇迹耿耿于怀吧，只要你玩机战C3，SP400、SP回复的机师让你用精神指令用到手指抽筋，五次奇迹算什么？怎一个爽字了得！在GBA大行其道的今天，在WSC上推出的机战C3，恐怕只能用这种高自由度来骗机战FANS的钱了。

机战D 平衡中取得游戏性



同为GBA上64M容量的机战D，对机师养成系统进行了改良。首先PP值只能通过机师升级获得奖励，升一级获得1点PP，那么如果要让不少机师都变得强劲，只能拼命练级。机师每升一级，自身能力增长1点，获得的1点PP只能提升1点格斗、射击等其中一项能力值。第二，获得PP只能提升六项能力，不能学习技能。第三，二周目以后PP改造数值继承，但单项技能最多用PP提升255点。

所以理论上如果所有机师的能力都改满的话，哪个机师更强劲，还是由机师基础数值决定。例如阿姆罗射击改满445，希罗射击改满419，谁的射击更高呢？就决定于基础数值



了，因为在不改造的情况下，阿姆罗的射击值比希罗高26点。

这样一来，机战D中的机师谁强劲还是可以推断的。强的机师仍然强，相对弱的机师也能变强，例如大傻通过PP改造能力也能成为强力机师，在武器攻击力相同的情况下，对敌人造成的伤害当然不如甲儿，但是因为大家都很强力，所以闭上眼睛选出击人员也可以，这与小队系统有异曲同工之妙。

研究总结

机师养成系统通过机战OG的推出、第二次机战α、机战C3、机战D的三次改良，已经比较合理了。下面对机战养成系统在机战中的作用进行总结。

首先，机师养成系统的导入给机战这种SLG游戏加入了更多的人物养成成分。

第二，机师养成系统使玩家自由培养喜欢的机师成为可能，特别是机战C3，提高了机战的自由度和乐趣。

第三，机师养成系统通过机师能力改造，使战斗伤害的最高值可以大幅度上升，增加了机战的爽快度。

综上所述，机战导入机师养成系统，不但标志着机战系统的革新，而且更重要的是它对SLG类型游戏中的养成系统的发展方向进行了探索。

文/机战前线·破岚万丈

为何烧录器论坛只有XG？EZ和LINK呢？贵刊出版速度较快，建议改为不定期式，这样既不会造成小编们无事可写，又吊足读者胃口。（王旭；16；男；266001；山东省青岛市安徽路25号1单元204；兴趣：MBA（MUSIC、BACKETBALL、ADVANCE）



光明之魂 2

读者投稿大杂烩

欢迎更多读者投来自己的研究心得，我们将格外重视，并整合成稿，各位的心血绝对不会白费。快加入《掌机迷》投稿的队伍吧！

GBA	厂商：SEGA	发售日：2003.7.24
	类型：ARPG	价格：4800日元	其他：多打线

以下内容由广西方文读者提供

一、锻造屋石头增值法：

游戏中能捡到许多矿石，除了可以用来打造物品外，还可以卖掉换钱（废话），但一般价钱都不贵。用以下方法可将矿石身价翻好几倍。

1、道具栏至少有3块矿石。

2、空中道具栏第一行的第一格。

3、到锻造屋将3块矿石放到托盘上。

4、将身上带的所有钱（最好1000G）放到老板手上。注意，此后要按B键选“否”。

5、再次将那袋钱放到老板手上，按“上”，将需升值的矿石从托盘上换出来。此后再按“B”，取消锻造。

6、去商店看升值矿石的价格……哇，吃穿不愁了！

二、极品打造：

在游戏中，LV7的魔法书和卷轴很容易得到，而LV7的武器却极少见。利用以下方法即可以打造LV7的武器以及相应属性的防具。

1、有三块已升值的矿石（必需条件）。

2、按下表所列顺序将矿石摆放到托盘上即可打造出相应的物品（其中“黑”指黑矿ダークユター，“蓝”指蓝水晶オルハルユソ，“白”指银矿ミスリル）。

矿石排列顺序	所得的防具或武器及其属性
蓝蓝白	防具：抗冰+25
白蓝蓝	防具：抗冰+25
蓝白蓝	武器：加冰属性伤害&VIT+7
蓝蓝黑	防具：抗光+25
黑蓝蓝	防具：抗光+25
蓝黑蓝	武器：加光属性伤害&DEF+7
白白蓝	防具：抗电+25
蓝白白	防具：抗电+25
白蓝白	武器：加电属性伤害&DEX+7
白白黑	防具：抗火+25
黑白白	防具：抗火+25
白黑白	武器：加火属性伤害&会心一击+7
黑黑蓝	防具：抗暗+25
蓝黑黑	防具：抗暗+25
黑蓝黑	武器：加暗属性伤害&INT+7
黑黑白	防具：抗毒+25
白黑黑	防具：抗毒+25
黑白黑	武器：加毒属性伤害&攻击速度+3
蓝白黑（顺序任意）	1、防具：抗光&暗+25
	2、武器：对飞行系和恶魔系的效果上升150%

由上表所列方法打造出的武器一定为LV7，而打造出的相同抗性的防具则很容易组成套装，且套装除了原抗性多加25之外，还有另外的属性。如按“蓝白黑”打造出的套装，除了抗光&暗+25之外，还有抗诅咒效果。



以下内容由安徽汪勇读者提供

给您写信的目的就是想写一点关于《光明之魂2》的秘籍。我想大家都已经通关了吧，但以ADVANCED模式进行游戏的话，能坚持到最后的玩家恐怕没有几人吧，因为……太BT了。下面就为大家奉上“SS2”的武器和防具“增值”大法，这样玩家就可以痛扁ADVANCED模式里的怪物而无需疲于奔命了。

此方法和矿石增值法一样，只不过是把要需改造的武器或防具放在道具栏的第一格，而不是空第一格。先把武器或防具放道具栏第一格，再把任意三个可以合成的矿石放在煅造屋的台子上,把钱（最好十万）放在大手上,选“イイエ”再把钱放到大手上，按“上”再按“左”，把台子上的最左边的矿石换下来，按两次B键就会发现……（狂喜），武器或防具变得强悍无比。

注意事项：1、武器或防具的名称不能有“+”在后面，也不能附带别的能力，但可以附带属性。武器只能有ATK值，防具只能有DEF值（都可带属性）。2、改造后的道具如果按选择键察看的话必定死机，不按选择键察看就可避免。当然，如果再用16G按上述方法把武器、防具再改一次，到道具店只能卖OG就大功告成了（带属性的武器，防具除外，否则死机）,这样就不会对游戏产生影响了。3、建议在ADVANCED模式使用此方法，建议只改造无属性道具。

以下内容由北京谭海、沈飕读者提供

1、伊巴马的道具屋：击破妖精之泉后，回城到酒馆中与坐在卡片达人右边的人交谈后出现，那个女人就是城内道具店的老板(电软19期上登的是与图书馆内书架前的人交谈，错误）。

2、神秘的遇难船：击破妖精之泉后，回城与站在左边树下的老人交谈，帮他找回信后（信就在他下面的城墙附近），得知他孙子被海盗抓走了。海盗中有一无人场景（不是滚木桶那个），用手雷将左边的木桶炸开（有4堆），发现孙子后用天使之羽送他回城。然后打倒船长（一次或两次）就会出现。

3、太古原森林：在丢失红鞋子的小女孩房内有一条秘道（房间右边），里面有一个偷偷练功的人，击破恶魔之塔后与之交谈就会出现。

4、被遗忘的地下牢狱：在皇家斗技场中打败第8级怪会得到一张地下牢狱的地图，带着地图出门就会出现。

5、套装：光明之魂2中也有套装的设定。当你装备上同一类型的道具时（如钢头盔、钢铠甲、钢手套），它们就会在装备格中跳动，并出现隐藏属性（仔细观察就会发现）。

6、问题：我在游戏中拾到了许多奇怪的东西,如字母（A，B，G……），糕点（词量，狗，乌贼……），宠物（猫，蟋蟀……），还有玩具胶，不知有何用处？还望高手指教。

玩了几年RPG，由狂热到有点麻木，由麻木到发愤学日语、辛苦了二年，没有成果，晕啊！（区雄叠；19；男；广东省肇庆市肇庆学院社体1班；兴趣：运动、游戏；）

以下内容由山东 晁兆生读者提供

光明之魂2之隐藏地图：《掌机迷》第6辑上已经有位朋友发现部分了，但并不全面，我在此补上：

（1）在海盗的关卡里，和海盗船长谈话中得知有漂流船这一地方。通过关卡后再回来打败一次海盗船长，就可以在大地图上发现漂流船这一新场景。

（2）完成恶魔之塔关卡后，在红鞋子女孩那间屋子里会出现一条隐藏通道，进去之后会看见正在修炼的骑士团副团长，与他谈话就可以找到“太古的森林”这个隐藏地图。这一关卡通过一次后再次进来可以发现由原来的春天变成了冬天，BOSS由火龙变成了冰龙。在此时可以得一雪人，把它送给皇宫厨房隐藏地道里那个女孩，可以得到一个能够增加武器和道具栏一列的道具。

（3）孤岛的迷宫：此场景获得的难度非常高，方法是杀死怪物后随机出现，出现率较高的怪物是恶魔之塔上恶魔和混沌城堡里放恶魔之息的飞行魔鬼。这个地方难度较高，不过从怪物身上能打出不少好装备。

（4）“被忘却的地牢”，这张地图是竞技场的奖品，这里的敌人很强，但难度并不是很大，且经验非常多，能打出相当不错的装备。

魔法抗性的提升：因为许多高级怪物都是魔法攻击，因此提升角色的魔法抗性十分重要。上辑有朋友已经提到火属性的提高方法了，下面我再补充两点：

（1）在一个森林里能找到许多毒蘑菇，这些毒蘑菇吃一个会轻度中毒（在HP非常低时回城吃），不断吃就能提升毒属性的原始抗性。

（2）恶魔之塔一开始的场景会有个暗属性的陷阱，站到上面会受到伤害，如果背上足够的药就可以在这里提升自己的暗属性原始抗性。

武器合成的DAG：

（1）先准备三块矿石和两只装了1G的钱袋。

（2）把准备好的三块矿石放在打造台上。

（3）铁匠伸手向你要钱时，把准备好的钱袋替换已经放上去的其中两块矿石（拉着钱袋直接从手上接上去），这样开始打造就可以省下两块矿石了。

打造极品矿石法：

（1）先准备四块矿石和一袋钱(钱越多越好)。

（2）然后把要改变价格的矿石放在道具栏第二格，第一格放任意物品。

（3）和铁匠对话，把另外三块矿石放在打造台上，并把钱放在他手上。

（4）铁匠问是否开始打造时否。

（5）再把这袋钱替换掉三块矿石的其中一个,然后把钱袋再拉回铁匠手中，询问是否打造时再次造否。

（6）此时道具栏第二格的矿石的价格就变得非常高，用它来打造物品，极品装备就垂手可得了。

打造心得：前面介绍了天价矿石的取得法，下面就是我在打造方面的一些心得：

（1）三块天价水晶矿有非常大几率获得七极全光属性装备。

（2）三块天价黑矿有非常大几率获得七级全暗属性装备。

（3）两块相同的矿加一块其他矿的搭配打高级武器的几率非常高，不同类型的矿石能获得各种特殊属性。 （4）三块不同类型的矿石一般能打造加攻击的装备。

（5）三块龙鳞、三块头骨是打造特殊套装的必备。另外，三块矿石的顺序和质量决定了打造物品的类型，而且固定在有限的几种装备，打造多次都没有自己所需的物品时可适当改变一下顺序或改变一下矿石的价格。



天啊！最近的《掌》真是越来越难买了，我可是经过一波三折，千辛万苦才买到的。使我忍不住热泪盈眶。欣喜之情溢于言表，唉！都怪贵刊办得越来越出色。（广东　陈欣依）

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.11.21
	类型：A · RPG	价格：4800日元 其他：——

马里奥与路易

マリオ&ルイージRPG



蘑菇王国的皇宫内正在举行盛大的庆典，一位使节在向公主进献礼物，打开的竟然是个恐怖的吓人箱，箱子里喷出绿色的气体，公主昏倒在地……

完全攻略

文/ 转生之炎

公主的蘑菇护卫将这个消息报告了路易，他却无动于衷，正在洗澡的马里奥得知后，一把拽起路易，冲进皇宫，库帕，这个老对头竟然也在皇宫里，第一场与恐龙库帕的战斗里公主的蘑菇护卫会教给玩家如何战斗。抓住按键的时机即可。

战斗结束后马里奥得知是豆子国来的使者侵袭这个国家并盗走了碧奇公主美妙的声音。随着公主的大哭，恐怖音符一个个地砸下来，而本来一心想要绑架公主的库帕也被这个恐怖的声音吓得抱头鼠窜，为了挽救这个“国家的危机”，马里奥兄弟决定出发寻回公主的声音。

随后在城堡下的广场后练习一些简单的操作，左上角的人会让你帮忙找一个贵重的东西,东西就在左下角的房屋旁,调查即可得到,交给他得到1-UP的蘑菇。在上方找到路易，正要离开时有人送来一个箱子（之后按SELECT键可调出装备画面）和100金币，赶到



王宫门口时库帕又大吵大嚷地责怪马里奥动作太慢，并得意地展示了自己的新武器，原来是一架飞空艇，胆小的路易本想逃走，却被飞空艇上的爪子一并捉了上去。在飞船上可以打开装备箱子了,却发现缺少护照的照片,于是摆着POSE临时让人照了一张。继



续上行来到有一只摇晃的木桶处,旁边的小乌龟会教你如何进行战斗和躲避攻击，主要是抓住按键的时机。掌握恰当不仅可以躲避敌人的攻击，还可以在躲避的同时抓住时机进行反击。但是有一些攻击，比如敌人的火焰喷射，这就无法反击。LV UP时不仅仅可以增加各项数值，还有一次随机选取的机会。

继续前行另外一个乌龟会教你战斗的方法，当你踩到敌人进入战斗时，踩到那一下的伤害度会计入战斗中。同样，如果你没能踩到敌人，身的伤害也同样计入战斗，路易会出现一个回合无法行动的状况。继续前行看到一个带有问号的箱子，撞开后一把钳子从天而降抓走了路易，原来又是库巴搞鬼，路易被捉到甲板上,突然间被吊在高处的路易发现了敌人——偷走碧奇公主声音的家伙Cackletta，他们嚣张地称自己正在谋划新的计划。爆发BOSS战,这里也会介绍一些战斗技巧：敌人发出攻击前对话框的字会用不同颜色标出，红色的字体表示攻击马里奥,绿色的字体表示攻击路易。反复几次可取得胜利,最后恼羞成怒的敌人炸掉了飞船。马里奥兄弟也掉落到其他国家。

在邻国边界守卫处玩跳绳游戏,规则是在旁边的旗帜升到顶端前，各被绳子绊到3次以内即可过关，控制马里奥起跳A键，B键控制路易起跳。一共有5个等级，通过后可以得到豆子作为奖励。过关后兄弟两称马里奥和路易是第一个pass的人,为了“意思”一下送给马里奥豆子王国的地图。之后按SELECT键即可查询。

在星之沙漠中继续前进终于发现掉进加农炮里的库帕，而敌人声称要用110枚金币来换，将身上所有的112枚金币交给它后它却称有100枚是蘑菇王国的金币，按照蘑菇王国和豆子王国的汇率，只值10枚豆子金币，无奈下马里奥

十分感谢我们这些《口袋》的FANS，能在掌机迷上看到它的身影！我十分感动！祝：《掌机迷》越来越成熟，我永远支持你们。（裴玉东：新疆）

一行只好出发寻找另外100枚豆子金币。

在地上星形图案的地方会有神秘的两兄弟出现，在他们那里可以高跳和螺旋飞行。高跳的方法是在马里奥排头，按L键调出高跳模式，然后再按B键准备，最后B键起跳，而螺旋飞行则路易排头，L1进入螺旋飞行模式，B键马里奥跳到路易头上，再按B键开始飞行。





之后利用超级跳和螺旋飞行就可以达到一些以前不能达到的地方。有些宝箱需要交替跳跃才能得到更多的金币。另一处星形地板的两兄弟处学到战斗中的合体技:Bros.Attacks。在战斗中选择Bros.Attacks可以利用马里奥和路易一起发动强力攻击,方法是选择了bros.attacks后根据画面提示按键,注意速度和节奏,发动bros.attacks必须bros.points,简称BP。bros.points一共有3种模式,可以按L或者R键进行选择，第一种模式每一步都有按键提示，且停留时间较长，但是消耗的BP值最多，第2种模式仍然有按键提示，但提示在画面停留的时间很短，消耗的BP值较少，第3种模式消耗的BP值最少,但没有按键提示。

另外，在战斗中多加使用BRO技能，累积到一定程度就会出现ADV BRO，攻击力加强的同时按键方式也变得更加复杂多样。

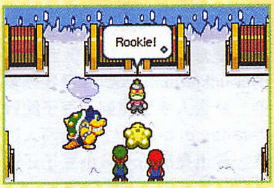
收集了100枚以上的金币后，回到原处，BOSS战，当BOSS愤怒甩出球时不做任何动作即可躲过。战斗结束后，地底冒出的怪人用大炮发射的方式将库帕弄了出来，这家伙还一边大叫了要马里奥找回公主的美妙声音。

穿过山洞来到新的地方Hoohoo村，迎面却冲来一群人，称马里奥和路易绑架了他们的王子，好不容易解释清楚，最后守卫称绑架王子的人是一个带头盔的家伙,并请马里奥加以留意。在村子的最左边又遇到Cackletta那帮坏蛋,可恶地扔下了一块巨石挡住去路。没有办法，马里奥兄弟只得先回村子寻求办法，在山洞左边的屋子里找到两个正在锻造的匠人，告知事情原委后他们答应帮忙锻造特殊的锤子，但需要一种名叫Hoohoo blocks的材料，而这种材料只有旁边的山顶上才有。

和村子的人说过话后回到桥的地方发现已经造好了，过桥后来到Hoohoo山，有龙卷风的地方可以利用风力使螺旋飞行飞得更远,有火的地方，利用马里奥喝足旁边的泉水后扑灭火就会出现龙卷风。最后来到一个自称Hoohoo之神的家伙处，先按照他的要求，在30秒内捕捉到10个“球”，然后战胜他后踏上升起的石头来到以前不能上去的地方，继续前进,有一个地方要喝足水穿过山洞扑灭火焰。到达山顶后不小心踢到一块石头，一只大鸟立刻惊叫起来。

“你们居然敢踢这么珍贵的石头！”它叫着，“我一直在这里孵化一只大蛋，啊，它好像要出生了。”原来这个村民们担心的家伙居然呆在这里。大鸟孵化出一只巨大的恐龙……打败它后居然变身成王子，还得意地哈哈大笑（真是有够恶搞……），他告诉马里奥他正在秘密调查这个国家的一些事务，却被人变成了恐龙关在蛋里，现在终于解脱了,他告诉马里奥敌人的下一个目标可能是豆子国的豆子皇后，最后他给了路易一朵可以进入得到豆子王国的玫瑰作为凭证。

大鸟将马里奥一行带回村子,石头已经顺水冲到了工匠家，匠人熟练地打造好了两把锤子，得到锤子后，按R键进入锤子的使用模式，再按A键或者B键使马里奥或路易使用。



来到原来被石头挡住的地方,用锤子敲开岩石，一路前行，用锤子敲击木桩打开泉水的开关，再用马里奥喷水冷却滚烫的岩石,用锤子敲开继续前进。在山洞里乘坐矿车收集矿石，同时躲避敌人,同样有5个等级可以挑战,胜利后得到珍稀的豆子作为奖励。通过后两个匠人会追上来教马里奥在战斗中使用锤子。以后在战斗中遇上带刺的敌人要用锤子打，用踩要损伤HP。

穿过森林来到豆子城堡下的镇上，被Cackletta袭击过后的城镇异常萧条，在城堡前虽然报出了马里奥世界闻名的大名，但门卫仍然死活不让两人进入，直到路易拿出王子赠予的玫瑰。进入皇宫后，调查地上的一个小孩突然有人跑来，并说只有马里奥和路易能证明自己是真正传说中的明星，他才允许他们去见豆子皇后,说完就把他们掉到地底的一个洞里。用锤子敲下喷射的水柱就可以继续前进，遇到有红色水闸的地方要用马里奥的螺旋飞行打开,最后来到一个有4个喷射口的地方,按照4、3、2、1的顺序（先左后右）敲击即可打开上行的通道,进入打开里面一个红色的闸门，下面的就会出现喷射水柱，再把它敲下门就会打开。最后在深处救出两个人，原来开始让马里奥

既然是《掌机迷》就要多介绍一些其他掌机，如：NGPC、WSC、GB、GP32、N-NAGE等，而且不要整本书都只介绍软件而没有硬件相关的文章。（王俊杰；福建）

掉进地道的人是一个冒牌货设下的陷阱。马里奥打开的正是"豆子之星(Beanstar)"的机关，阴谋得逞的家伙带着豆子之星离开了这个城市，留下暴跳如雷的豆子皇后，BOSS战。此战要先踩掉豆子皇后的两条胳膊,她吐出的豆子不能踩，会变成敌人,一段时间后她的攻击节奏会加快,胜利后得知豆子皇后是吃了一种虫子才变成这样的，要让豆子皇后恢复原状,必须去城堡西南方的chucklehuck woods 寻找恢复剂。从老人手里得到"豆子胸针(beanbean brooch)"后两人出发，救出皇后后一只小豆子还追上来交给马里奥一件装备。



向下走，根据路牌提示来到一处有两个守卫的地方,出示"豆子胸针"得到进入的许可，穿过花园来到一幢房屋，进入一个满是木桶的地方，木桶里有隐藏的道路，穿过它可以来到左边，这时突然从木桶堆里钻出一个神秘的家伙。一路追踪进入一间屋子,那家伙的老板终于出面，又是老对头了！BOSS战，之后进入左边的储藏室，踢翻一个木桶后出来,两人教会马里奥和路易使用锤子的新方法。

马里奥缩小：L键选择锤子，A键敲打马里奥会使其变小，进入以前不能进入的地方，再次敲打恢复。

路易钻地：L键选择锤子，A键敲击路易，则会使其钻入地下,再次按A键恢复。

然后到右边的房间里，利用马里奥的缩小钻进房间拿到"红色酒杯（red goblet）"，利用路易钻入地下，进入房间内，用锤子敲打墙上的开关打开铁门，和马里奥会合，拿到"绿色酒杯(green goblet)"。告别两位高人继续寻找恢复剂的历程，一路利用锤子的新技能上行，来到一处有木桶和喷火的机关处，让路易钻进土里进入木桶，然后带着木桶踩机关，利用木桶将火焰反弹回去消灭机关，地上就会出现新的道路。继续前进到一处高处有木桶的地方，先用螺旋飞行到达木桶处，再利用路易钻入木桶，按L键，多出一个马里奥跳上木桶的图标，带着木桶走到墙上有机关出，B键马里奥跳上木桶，用锤子敲击墙上的机关即可打开新的道路。继续上行，遇到一棵奇怪的树木，和它对话后旁边的两道门打开，左边的门里有棵奇怪的树，它让你在地上找出5颗豆子，地上有标记，利用路易钻地很容易找出来，之后门会打开，进入后发现地上有个洞口，洞口有条黄色的小虫子，两人你一脚我一脚把虫子踩了进入，正要进入洞口时一只红色的大虫子愤怒地钻了出来，BOSS战，要先把它后面四节身子踩黄再攻击头部，战胜它后进入洞口拿到红色的可乐果实。白色的可乐果实要在打开右边的机关后跳到弹簧上出来，

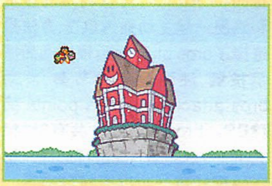


然后在15秒内进入左边的门拿到,紫色的果实在山洞里，要利用按住方向键再交替A、B键使用空中传送装置拿到。收集了3颗果实后拿到老树那里去即可通行，没想到库帕这两个家伙居然抢先一步,走到最深处遇到了自称可乐创始人的老人，他称他已经研究这个1000年了，而两个抢先一步的家伙也给吊在空中，与老人培育的苏打怪物进行BOSS战，胜利后暴跳如雷的老人将地下踩了个大洞,所以人都掉了进去，操纵路易找到木桶,踩着木桶离开了洞窟。

回到镇上发现已经修缮一新,而女王正在宫殿里昏睡，让女王喝下可乐后终于把小虫子给弄了出来。女王告诉马里奥豆子之星是守护这个国家的宝物，拥有实现任何愿望的能力，为了不让邪恶得到它的力量，所以豆子之星一直处于沉睡之中，能够唤醒它的只有碧奇公主美妙的歌声，为了这个原因，Cackletta才偷走了公主的声音，为了唤醒豆子之星实现自己统治世界的阴谋。

走出宫殿又遇到了豆子王国的王子，从他那里得知Cackletta现在正在Woohoo Hoonicer城的情报。出城，旁边有一家饮料店可以自己用豆子在饮料机里做成咖啡，增加能力。这里还有个照相的，开价100照一次，选NO可以还价到50，城市的另一个店里可以购买不同类型的对话框，很有趣。

从右边出城,一直往右下方走来到Woohoo Hoonicer城，这座城也已经被Cackletta占领，从倒在地上的人那里得知Cackletta将这里的人都变成了怪物，说完，地上的人也变成了怪物，城堡里有种马里奥医生的虫子,将它们敲成同样的颜色可以迅速消灭。进



入城堡来到一间有红蓝两种颜色柱子的房间，用锤子敲击可以改变颜色，按照房间前面提示板操作，将不同颜色的柱子改为：

红	红	蓝	蓝
红	蓝	红	红
红	蓝	红	红

一本杂志的成长需要编辑与读者的共同努力，PG办得很不错。希望它长命百岁，伴随我们这些GAME FAMS直到永远！游戏不是生活，但没有游戏，也不叫做生活！（黄文盛；南京）

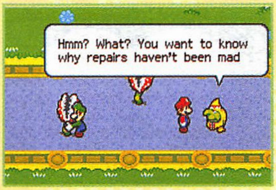


墙壁会射出光芒，通过反射将门打开。进去之后有一些小谜题,注意按START切换角色操作,有一处必须在25秒内轮流撞击空中的方块达30次才能过关，交替将A、B



键乱按一气会比看着屏幕酝酿时机更容易过关得多。继续下行，来到一间有机关的屋子里，先下行，敲开一个机关掉下一个木桶,再走上面的那条路，利用马里奥变小进入一个洞口，敲开另外一个机关再掉下另一个木桶，最后回到那间有机关的屋子，利用两个木桶反弹蓝色的火焰打开墙上的机关，移开挡路的吊臂,结果那条吊臂却抓走了路易。操作马里奥通过刚刚有吊臂挡住的那个地方,进入一个有木桶不断滚动的通道,注意躲避滚下的木桶被碰到的话要全部重来。敲开顶端墙上的开关启动吊臂放下马里奥，利用木桶的力量撞开另一个机关,让反射镜的光芒打开另一扇门。进入门内，让马里奥喝足水， 走进下一个房间,让路易用锤子敲马里奥喷水将电老鼠冲到电流上，打开机关,利用光芒打开最后一道门。

另一方面,邪恶的Cackletta也正在进行着它邪恶的计划。不料豆



子之星却完全被所谓的“歌声”弄得大哭，把地板砸了个满是窟窿，马里奥兄弟闯入，BOSS战,胜利后敌人恼羞成怒,幸好有王子赶来相救，他告诉马里奥必须收集起豆子之星后离开。前行进入地下，在最深处依次将3次电老鼠用喷水冲进管道接通电流打开门,进入后发现库帕一伙居然又抢先发现了摔晕过去的豆子之星，一场大战不可避免。这个BOSS用合体技很好对付，胜利后豆子之星终于忍受不了难听的声音而炸成了碎片，从空中摔下来的马里奥和路易掉到了一片海滩上。进入右边“雷”的遗迹，利用路易钻地进入栅栏后面，学习到路易新的技能“雷之手”，按R键然



后按住A键发动，然后进入左边“火”的遗迹，利用马里奥的缩小进入遗迹深处，从沉睡3000年醒来的火精灵处学习到马里奥新的技能“火之手”，按R键然后按住A键发动（试试对着村民使用看看^^呵呵），到门口的机关处使用这两种新能力，打开通往海底的道路。在有海底尖山的地方要连打AB键通过，在一处需要点火的地方，要记住点火的顺序(1、4、3、5、2），照此点火即可过



关。

出海底后发生剧情，Rookie被邪恶的Cackletta施加了魔法,而王子也来迎接走出海底的马里奥兄弟，因为碧奇公主访问豆子王国,所以王子慷慨地将豆子王国的飞空艇借给了马里奥兄弟。而飞空艇的位置,就在南边的豆子城堡。

一路南行，用路易钻地穿过栅栏打开门的机关再和马里奥会合,在城堡前用雷电打开机关河面就会出现桥，进入机场内，发现机场的道路被食人花挡住，先用马里奥喝水浇到花上，再用路易的雷电消灭，消灭完5朵花后BOSS就会出现,注意蓝色的时候不能用







雷电攻击，红色的时候不能用火攻击。清理完后公主的飞机就可以降落了。原来王子早就洞察到Cackletta的阴谋，事先提醒了公主加以防备，所以公主的声音并没有被偷走，另一个不过是假公主而已！在城镇里SHOPPING一圈后回到皇宫，公主和女王会提出由马里奥兄弟护送公主穿过teehee前往little fungtown。出发后，在附近用雷电打开一处机关一路前行,最后进入一处山洞中，在这里又遇到了锤子两兄弟,这次可以





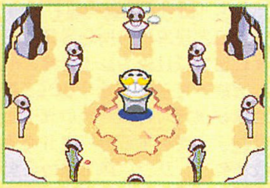
拜托他们将锤子改造成两把银锤子，之后，上方一处被黑色硬石头拦住去路的地方就可以敲开通行了。

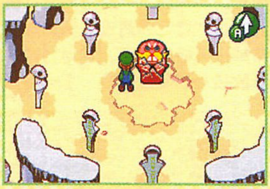
来到沙漠，刚刚与公主出发，一不留神她就被劫走，赶紧进入水管将碧齐公主救出，之后要护送公主穿越沙漠，一路上不能让公主离开自己的视线，也不能让公主碰上敌人，否则又要进入水管营救，打开三道门后穿过沙漠，不过最后公主会碰上一只大怪物，自然就是BOSS战了,胜利后与公主一起进入fungtown,去右上方的游戏机房玩MINI游戏，得到200点后会得到一个绿蘑菇作为奖励，





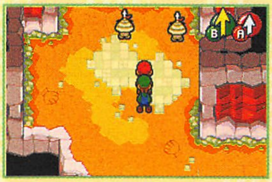
马里奥吃下去后中毒，在医生家里，从医生那里得知这马里奥是得了“豆子发烧症(bean fever)”,如果不在3天内加以救治的话就会变成豆子，而唯一的解毒药生长在小镇附近的一处遗迹，但是那里也居住了极为可怕的怪物,看到怪物图像的路易顿时紧张得傻了过去,





下面来到蘑菇镇下方的法师家中,通过他的催眠术和一点小小的把戏让路易相信自己就是马里奥，从而恢复了自信。

从蘑菇村出发，通过沙漠BOSS战处左方的电梯来到沙漠的另一边，穿过后沿路继续前行,到达一处有许多奇石像的地方,将中间的红色石像用锤子敲碎。然后会出来一些有会变换颜色的球,红色的不能敲，只能当它变成蓝色的时候抓紧时机用锤子敲，全部敲到后中间出现一台机器，敲击后遗迹的门就打开了，里面的路很简单，经过一些小小的解谜最后到达一石像处，按照它的要求，在30秒不被它的火球碰到就



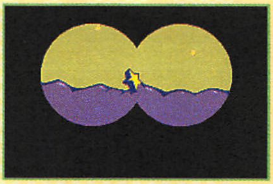
算过关。过关后在新打开的门内得解毒草“crabbie grass”。

从水管里回到蘑菇镇，突然从空中落下的一道闪电又让路易搞不清楚自己做了些什么了，幸好解毒草还在身上，带着它往医生家赶去，半途中突然得到报告公主被绑架！原来是被敌人操纵的库帕所为！马里奥恢复后一行来到BEANBEAN国皇宫，敌人居然用一台GBA带来口信……（再汗一下……）要挟马里奥兄弟收集到4块beanstar的碎片，而马里奥兄弟也踏上寻找碎片的路程。

查看地图，去寻找种子的碎片,来到沙漠中废弃的船上，种子却已经被抢走了。进到船内，玩迷你游戏胜利后得到会员卡。进入房间内找到抢碎片的家伙,但是要他给你，必须先要你把卡在洞里的他的同伴弄出来。在船长房间前有块板，用锤子敲一下会掉下来炸弹，用火点燃会发生意想不到的事情。从船的上面往右边游，用火打开机关就可以来到陆地,在屋子里会学会新的动作,如此就可以打开那些幽灵机关了。同时用火可以撞开那个大乌龟。在这里会出现两个谜题,一个只要用活冲就可以破解；另外一个用电吸引才可以通过。得到两个果实后回到地面上,进入BOSS战,胜利



后可以得到一个碎片，这时看大地图，去找上面那个，撞开大乌龟，来到投影室同一老头对话，他就会说明果实的地点。要全部找到给耀西吃，果实一般埋在一些花围住的地下——全部找到后



首先得说，风林兄辛苦了！小弟一直观注电软，所以有幸有所有7本掌机迷，感到物有所值，我会永远支持下去。（汤瑞东；20；男；066004；秦皇岛市海港区河北大街西段512号欧美学院；兴趣：电玩、动漫、篮球和结交玩友；）

给蛋壳大叔，就能得到第二个碎片——下来去找中下的那个,要玩一个小游戏,依照提示，第一个3+3，第二个1+3,第三个1,2+2,第四个1，2，3+任意两个,完成后得到第三个碎片。还差最后一个碎片了，完成小游戏后可以得到蜗牛壳，把蜗牛壳给挡路的人，他会让开，然后进入BOSS战，



战胜后得到最后的一个碎片。

然后回到上次锤子升级的地方可以再次升级，用升级完的锤子大碎黑石头，得到一个卷轴。

现在打开在沙滩边的黑石头，让路易站在地上那条缝的地方，然后马里奥用锤子可以把他打成滑板,用这种方法可以进入冰城堡。

进入冰城堡后，里面的机关需要马里奥和路易同时顶住两个方块，接着让路易顶在下面的砖块上，操作马里奥跳上去。然后控制路易，让马里奥顶机关，路易套在桶里，然后移动到机关上把火反弹就可以通过。

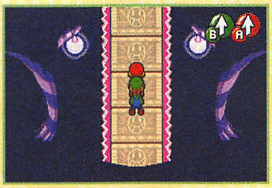
进入BOSS战斗，需要注意的是路易的电打会给她增加HP。消灭BOSS后点燃墙壁上的火，有一段剧情发生。控制路易，开始给用电打开机关后出现一个能连续顶出豆子的砖块，不要错过。

剧情后控制马里奥，发生BOSS战，胜利后回到城堡却发现这里已经被炸得面目全非。赶到皇宫后得到去城堡的方法。来到以前得到锤子的那个村子，和

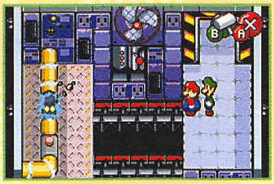


大鸟对话就可以飞到城堡了。

进入城堡后，会发生很多的BOSS战,需要做好准备。第一到第四个BOSS可以轻松摆平。第五个BOSS之前的屋子要把马里奥敲小,才可以沿着墙壁上的高台进入迷你游戏,通过这个游戏后,前面的门才会打开,接下来要马里奥和路易一上一下同时顶砖块。然后进入BOSS战，需要在八个回合内解决掉他。再进入下一个



BOSS战之前要先把到下面的红门处把路易敲到地下，移动过门和马里奥行动分开,然后一左一右站好,这样就可以来得及敲了。然后进入第六个BOSS战，八个回合内解决战斗。在进入第七个BOSS战前,要先解谜 题，内容是和时间赛跑，其实也不难，只要顶机关的时候敲门的人站得靠前一些，让后边的人来顶就可以轻松过去。通过后进入弹珠游戏(第七个BOSS），解决他之后，来





到最终BOSS那巴处。

已经到了这里，自然没有什么好说的了，立刻开打，经过千辛万苦打败他后，却被吃到了肚子里（我……我……）原来这次才是真正的BOSS战。打他的时候需要注意，HP到1的时候，要注意回复。集中攻击它的头和手，打掉后会露出心脏。这时一定要尽全力攻击那里。



到这里的时候也没什么难度了，只要BOSS的HP极高，要有一定的耐心。打败最终BOSS后，会有3分钟的时间离开，由于时间比较紧张，所以一定要抓紧时间。离开之后，发生剧情，这下终于可以观赏精美的结局画





面了。

—— 攻略完 ——

综合研究

1、Hoohoo村的无限金币

穿过山洞来到一处有泉水的地方，让马里奥喝足水,然后走到下方有水泵的地方，B键让路易跳到马里奥头上，让马里奥吐出的水冲转水泵，可得到蘑菇,之后每次可得到一枚金币，无限获取。



2、关于豆子饮料

在世界各地收集各种珍稀的豆子，然后到豆子城堡的镇里一家商店可以做成饮料来喝，不仅能够增加特定能力，而且在第一次制作出时还能得到稀有道具，另外,每做出一种新的咖啡时都会有有趣的剧情发生，大家可以慢慢看。

豆子一共分为4种：

——绿色豆子：可以地图上森林地区与敌人战斗得到。

——橙色豆子：游戏前期即可通过跳绳、矿区采矿的MINI游戏获得。

——红色豆子：游戏前期即可通过跳绳、矿区采矿的MINI游戏获得。

——黄色豆子：游戏后期玩海上滑板游戏获得。

饮料一共分为7种：

——woohoo blend：

制作方法：绿色豆子25粒

单体HP+4。

第一次制作出的时候会得到“green Wallet”，作用是在战斗中得到双倍的金钱。

——hoohoo blend:

制作方法：橙色豆子25粒

单体BP+4。

第一次制作出的时候得到“bonus ring”作用是战斗后得到双倍的EXP。

——chuckle blend：

制作方法：红色豆子25粒

单体SPEED+4。

第一次制作出时得到“excite spring”作用是战斗通过按键防御。

——teehee blend

制作方法：黄色豆子25粒

单体stache+4。

第一次制作出时得到“great force”作用是在战斗中同时给予敌人双倍的伤害度。

——hoolumbian

制作方法：绿色豆子15粒+橙色豆子10粒

单体power+4。

第一次制作出时得到“power crip”作用是在战斗中即使长时间举着锤子也不会掉落。

——chuckoccino

制作方法：绿色豆子15粒+红色豆子10粒

单体def+4。

第一次制作出时得到“cobalt necktie”作用是得到双倍的STACHE点。

——teeheespresso

制作方法：绿色豆子15粒+黄色豆子10粒

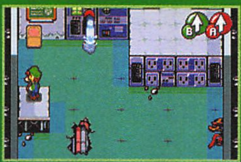
单体随机一种能力+6。

第一次制作出时候得到……“GBSP”！不用怀疑，就是任天堂自家出产的GBSP,作用是在战斗中大大增加得到稀有道具的几率。

3、一些隐藏方块的地点：







掌机狂热者才懂得游戏的真缔，3D如何？CG又如何？感动、快乐、兴奋、满足的感觉，唯有GBA。陈良君；16；男；642150；四川省隆昌县隆昌一中高06级2班；（兴趣：《游戏王6》、《索尼克》、《塞尔达》）



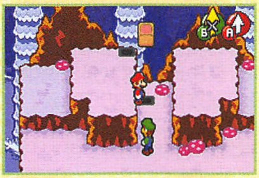


4、豆子王国城堡附近某处有必须用雷电打开的栅栏，进入后,配合马里奥螺旋飞行最后可到达一处有鬼魂石像的地方,转身时它会出现，面对它时又会消失。可以在路易得到电手套后，对着马里奥使用,使其平行移动推动鬼魂石像,最后得到战斗中每回合HP自动+2的裤子。



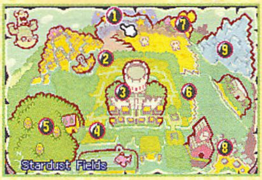
5、同样是在豆子王国附近,有雷电才能打开的通路,进入后面的一个山洞，必须利用高低地势将马里奥和路易分开,然后同时撞击2块有红绿颜色的方块，桥就会出现，通过3座桥后可以得到一件强力装备。





6、地图上的管道:

游戏中的地图上有一些特殊的管道，当你发现后地图上会用数字表示出。管道是你进了其中一个后可以选择从其他已知的管道出来，前提是你曾进去过,从皇宫出来向左走可以找到一个房间,进去后有一个绿色管道和三个红色的,绿色的是传送点,左起第二个管道进去后有个家伙会顶你出来,它可以给你讲解管道的用处。这样的传送点整个游戏一共有9处,具体位置如图。



—— 后记 ——

不愧是任天堂的作品，整个游戏充满了轻松搞笑的剧情和丰富动作要素，解谜部分也相当有趣，很多秘密要配合马里奥和路易自身的特点思考加以揭开，难度适中，老少皆宜（笑！），由于制作攻略的时间比较紧迫，一些秘密尚处于一知半解中，不过仍然向大家推荐这款老任作品,上手试试，其游戏性必不会令您失望。

文/ChinaGBA.com 工作组 §☆正树★、白河忧



GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.7
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

系统简要说明

■三机夹住敌一机时，且敌机的HP非全HP，可以使用捕获。
■SP每回合恢复5%。

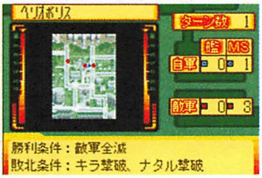
基本操作

A：确定，选择
B：取消，查看机体能力，光标快速移动（与机战的不同，只能是在没有指令的时候）
L：查看列表中的机体能力
R：地图上快速选择机体
SELECT：地图上查看“状况”
START：调出菜单

第1任务 その名はガンダム

▲胜利条件：敌军全灭
▲败北条件：キラ击破

本作的一年战争由高达TV新作《机动战士高达SEED》开始，当ヤマト起动Skite高达时，マリュ一会问ヤマト是否有战斗经验时，选择“大丈夫です”，可以获得额外的事件经验125点（普通模式限定）。如



果不选择没问题的话，那么，敌二机将作为教学试验品。下面让我们来熟悉一下本作的系统吧：首先是ID：这就是传说中的台词影响战斗能力的系统。这个类似于机战中的精神指令，其同样消耗SP值。每句台词都对应着不同的能力，下面的两图是ヤマト的初期ID指令：“……来る！？”回避上升，“うわあああ！”威力与命中上升。合理使用这些指令，对战斗有很好的帮助。

下面再来说明攻击属性，本作的攻击方式承接前作SDGGNEO的系统并且加以改



善，机体之间的普通战斗只能在邻接时才能使用。武器也分为以下两种：射击攻击、近接攻击。在战斗中，射击攻击优先于近接攻击。因此，本作不存在，你一枪我一枪的老式战斗方式。另外，武器还有单体与间接攻击。间接攻击是可以

转眼间2003年亦要结束，有掌机迷的陪伴使我的军队生活多了一些色彩，掌机迷的出版无疑是一种成功，望再接再厉，使掌机迷变得更加丰富多彩！（任旭；21；男；237005；安徽省六安军分区；）

进行远程攻击的方式。另外还有全体攻击、万用攻击等。

了解了这些之后。地图上的3体能够轻松解决了。之后发生事件。



现在让我们再来了解一下组队与“交信”指令。组队就是单体作战的机体与其它少与2架的机体重叠在一起,以组成一个编队的方式叫做组队。这个系统有助于迅速消灭敌编队。如果想要把已编队好的组队分开,使用间接攻击便可以在一定的几率的情况下分开敌组队。分开敌组队时(包含单体),敌机体会离开原点移动到旁边的一格上面去。“交信”这个指令是有事件发生的特定角色之间相邻所拥有的特殊指令。在不同作品的人物之间同样也可能出现这个指令。发生交信对话后,能够发生特定的隐藏事件。

全灭敌机后,第一任务轻松取胜。

下面讲解一下反面舞台。

作战:

1.作战:了解下一话的战斗概况,以方便下一话合理配置

2.索敌:到周边地域找点事做,是赚个人经验和补给值的好地方

3.进击:前进到下一任务

编成:

1.配属:进行配制战舰中的MS与机师

2.补给:就是以前中的生产……可以补给MS与改造周件

3.一览:查阅MS与机师的情报

开发:

1.改造:对MS进行改造与强化

2.分解:MS进行分解答改造前的MS

3.设计图:查看改造组合的设计图(全设计图详见本文中设





计图全览)

另外共同的セーブ与ロード就不用多说了吧?保存与读取进度。

第2任务 宇宙に降る星

▲胜利条件:敌军全灭,经过6个回合

▲败北条件:マリュー击破、キラ击破

本话突然一下感觉到难度提高了许多。首先是アークエンジェル是移动不能。虽然地图上是三方会战,但是绿色的部队也是你的友军嘛,想敌全灭指望友军是不可能的。敌首



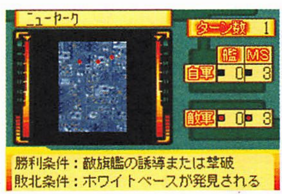
将ラウ・ル・クルーゼ(ヴェサリウス,HP5100)与アズラン・ザラ(イージスガンダム,HP2500)实在是强,并且还有真红的稻妻ジョニー・ライデン(ライデン专用ザク,HP1600),虽然在第2回合出现过∀中的ロラン,但也只是路过而已。之后出现的X中的两兄弟(シャギア和オルバ)也只是吓吓人而已,一出场就被キラ(觉醒)请回家了。觉醒后的キラ与アスラ战斗可以直接把アスラ赶走。这样就轻松了吧?过关后,希罗出场,但他还不会加入。

第3任务 战场は荒野

▲胜利条件:诱导且击破敌旗舰

▲败北条件:白色要塞(木马)被发现

初代高达的剧情,还记得卡玛被夏亚谋杀的剧情吧?正树最喜欢的夏亚登场了,シャア专用ザク(HP1600)。第一回合敌行动时,木马位置被夏亚发现。然后,布莱德提示红色区域不能让ガウ进入。阿姆罗与ククルス·ドアン可以进行交信,交信后,ククルス退离地图(扩展任务进入可能)。首先让阿姆罗直冲到最上面,等夏亚过来时,回避。然后阿姆罗在地图上使用“アムロ……行きまーす!”的台词,加命中和回避,然后攻击夏亚时加“やるしかないんだ!”,两次战斗击坠夏亚。否则夏亚就会击坠阿



姆罗哦~0~。击坠ガルマ之后,作战目的变更:敌全灭。布莱德的击坠就GAME OVER。过关后,入手道具:ガンダムパーツ。

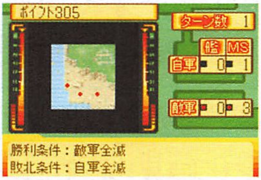
好想听一下木头唱的“妈妈咪呀”,最好能快一些收录在《掌机迷》或电软的光盘,收录的那一期杂志一定要在醒目位置标明,以免看碟时被吓到。(严进忠;广西;)

扩展任务1 ククルス·ドアンの島

▲胜利条件：敌全灭

▲败北条件：自军全灭

ククルス与敌扎克战斗发生后,阿姆罗的核战机就会登场,与ククルス组队战斗。轻松过关。过关后,ククルス加入。

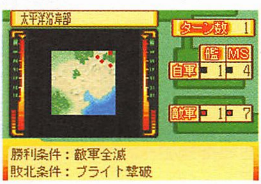


第4任务 ジオンの协威

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：布莱德的击破

吉恩陆战型MS老虎(HP1775)登场,机师当然是ランバ·ラル。不用说,阿姆罗与ランバ对战。第3回合时,在地图左上角,高达外传 蓝色传说登场的高达BD1出场。左下角,当然是イフリート改了。BD1把イフリート改击破可以获得事件经验值。全灭后过关。

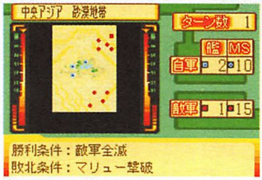


第5任务 砂糜の果て

▲胜利条件：敌全灭

▲败北条件：マリュー击破

沙漠之虎(バクゥ,HP2175)与青之巨星(グフ,HP1775),第二回合时,カガリ为首的友军出击。罗兰·塞克的机体フラット如果不先把カガリ说得过来话,没有什么大作用。本话中的事件有:阿姆罗把青之巨星击坠;マリ



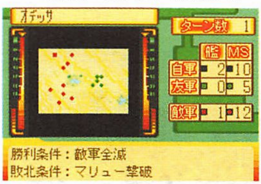
ュー、キラ与カガリ的交信。过关后入手道具:カスタムパーツ。

第6任务 哀战士

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破

又是沙漠之虎与青之巨星的初期配置。キラ击坠アンドリュー后,发生事件。在击坠敌舰之后,黑色三连星登场,位置在地图的中间部分。全灭后过关。如果在击坠ラル前击坠ハモン的话,可以进入隐藏关。

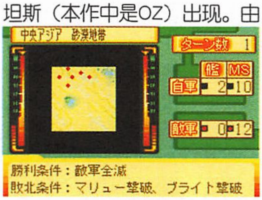


扩展任务2 激斗は憎しみ深く

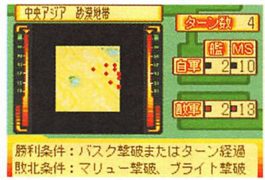
▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破、ブライト击破

第一回合敌军行动时,就有二机バクゥ增援。在击坠アイシャ之后的敌方行动回合时,在地图左边的湖下方,敌增援出现:ギャロップ(HP3000)。击坠ギャロップ过,敌军投降。就在将在收服敌残存部队时,提坦斯（本作中是OZ）出现。由



于我方保护了吉恩已投降的残党,バスク十分生气,要一同缴灭我们。对战开始,胜利条件更新为:バスク（ペガサス,HP4050）的击破,与4个回合的经过。要注意的是,提坦斯也有G-3高达（本作中称为MC高达,HP2125),机师是ブロト·ゼロ。ヤザン(ジムカスタム,HP2025)另外,我方的HP是不重置为全HP的。胜利条件达成时



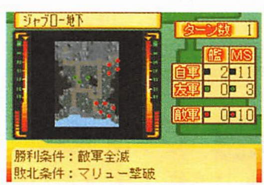
过关。过关后,如果把ブロト·ゼロ击坠了,那么他会加入。

第7任务 ジャブローに散る

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破

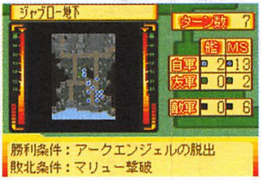
地图右下是魔蟹编队,领导当然是夏亚（シャア专用ズゴック,HP1925),在其上方的是BD2号机（机师:ニムバス,HP1950）与大魔编队。BD3强制出击。如果让夏亚攻击木马的话,会发生与原作一样的



事件。第二回合时,在地图左上方,MS第08小队出现。当大魔编队全灭后,在地图左下方出现アプサラスII（机师:アイナ·サハリン,HP4050）和ザクII F。本话中,阿姆罗把夏亚击坠可以获得事件经验。西罗（シロー)把爱娜击

掌机迷干脆改名成GBA迷算了。难道手机、PDA不是掌机吗？虽然吾等穷得连GBA、SP都买不起,但还是希望“掌机迷”能海纳百川。(吴承泷；17；男；536100；广西合浦县廉州中学高一16班；)

坠后发生剧情,西罗离队。同时在地图下方出现X两兄弟。シャギア・フロスト（ガンダムヴァサーゴ，HP2700）和オル



バ・フロスト（ガンダムアシュタロン，HP2750）同时还要5机アブサラスⅡ（AI，HP3600）。第7回合时，作战目的变更：アークエンジェル的脱出。只要达到在对话时提示的地带就可以了。胜利条件达成后过关，过关后获得道具：クリアランスパーツ。

第8任务 ガンダム强夺

▲胜利条件：敌军全灭
▲败北条件：コウ击破，シナプス击破

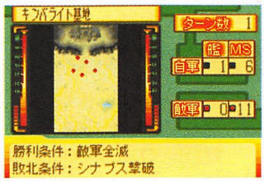
首先,让科加ID,上去与卡多对战。回合结束时,在地图左边,敌增援出现。第二回合我方行动时,クリス的NT-1登场。在击坠卡多后,卡多逃走。第三回合,本队出击,败北条件更新为マリュー击破,シナプス击破。击破バーニィ的ザク改后,バーニィ被回收。如果用クリス击坠バーニィ的话,可以让他加入(第10任务)。



第9任务 热砂の攻防战

▲胜利条件：敌军全灭
▲败北条件：シナプス击破

前二个回合，只要保住主舰向上冲即可。在第二回合敌方行动时，フランクリン・ビダン（ガーベラ・テトラ，HP2150）作为第三方出场，同时在左边，卡缪(カミーユ・ビダン,ガンダムmkⅡ)登场。第三回合时，在地图的中部，我方本队出现，同时在地图上方，敌增援出现。败北条件追加マリュー击破。首先让卡缪去攻

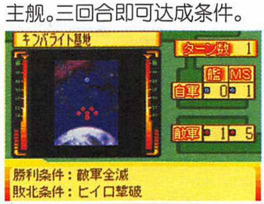


击富兰克林，卡缪他老爸。第四回合时，东方不败与多蒙登场，将只剩下HP不多的富兰克林击坠，并将其押回我方主舰，等到事件经验值。クリス与モンシア有交信事件。东方不败与ククルス也有交信事件。全灭后过关。过关后,入手道具：ムーバブルフレーム。

アフターセッション 宇宙驱ける流星

▲胜利条件：敌军全灭
▲败北条件：ヒイロ击破

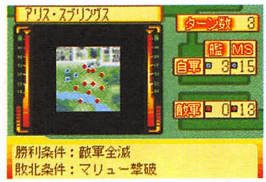
如果在4回合以内全灭敌军，可以进入隐藏关扩展任务3。要想达成这个条件,希罗先变形直冲,先把左边的阻击型勇士加ID："敌能力下降"干了。其它的勇士就让他们来送死好了。希罗在接下来的两个回合,加ID"敌能力下降",一格近距离攻击敌主舰。三回合即可达成条件。



扩展任务 マシンと会った日

▲胜利条件：敌军全灭
▲败北条件：自军全灭

我方一开始只有西布克(シーブック・アノー)的F91(HP2700)。在友军行动之前，胡索抢了敌军的一台トーラス(HP2350)，与西布克合流。第



3回合时，我方本队到达，同时敌增援出现，清一色的トーラス。同时败北条件更新为マリュー击破。同一回合，ヒイロ与ゼクス登场。要注意的是，本关中,我方可以攻击ヒイロ……

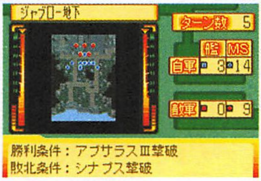
第10任务 震える大地

▲胜利条件：敌军全灭
▲败北条件：シナプス击破

西罗的Ez8强制出击。敌初期配置中，イージスガンダム(アスラン・ザラ,HP2500)与エールストライクガンダム(ギラ・ヤマト)对战，之后有交信选项。グフカスタム(ノ



リス・バッカード，HP1925)与Ez8(シロー)对战。シロー将ノリス一次击坠后，ノリス使用ID自身HP全恢复。再次用シロー把ノリス击坠，发生事件。全灭后，アブサラスⅢ(アイナ&ギニアス，HP4450)出



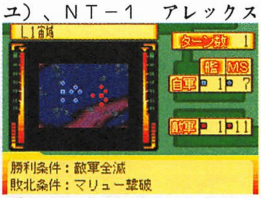
现，同时出现6机勇士JG与2机アプサラスⅡ（HP4050）。胜利条件变更为アプサラスⅢ的击破。将アプサラスⅢ的HP打至1/3以下，便会与原作一样，アイナ想要投降，但被ギニアスー枪打到MA，这时，Ez8会到アプサラスⅢ的下方。两机的HP全恢复。胜利条件达成后过关。过关后道具アップグレートパーツ入手。

第11任务 戦うべきもの

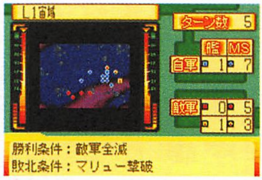
▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破

本话中的出击MS为：BDⅢ（ユウ）、エールストライクガンダム（ギラ）、ジムカスタム（ムウ・ラ・フラガ）、ガンダムmkⅡ（カミーユ）、NT－1 アレックス



（クリス）、ウィングガンダム（ヒイロ）、シャイニングガンダム（ドモン）。敌主舰是ヴェサリウス（ラウ・ル・クルーゼ，HP5100）。BDⅢ(ユウ)发动EXAM系统之后的战斗后,在3回合内到达指定地点,可以进入隐藏关。当敌军初期配置还剩下4机时，在地图右边，第三方势力(OZ)登场。敌方全部撤退。在当第三方势力的机体剩下4机时，在地图下方，吉恩军再次出现。此时，陆战用的Ez8也出击了。Ez8与アプサラスⅢ发生普通战斗后，Ez8将剩下HP10。全灭后，过关。

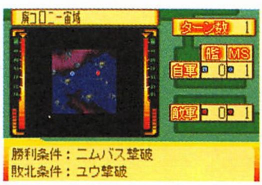


扩展任务 裁かれし者

▲胜利条件：ニムバス击破

▲败北条件：ユウ击破

对方是BDⅡ(HP2715)。第二回合，シャトル(モーリン，HP2700)到达，就是前关在整备时的那个只能搭载3机的母舰。败北条件追加モーリン的击破。一次击坠BDⅡ后，其变为BDⅡ(H)(HP2175)。ユウ击破ニムバス会发生与原作一样的剧情。全灭后过关。

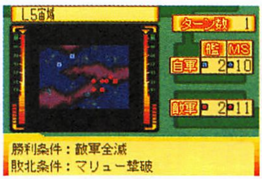


第12任务 螺旋の邂逅

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破

四回合内把第十三独立部队打至5机以下，可以进行隐藏关。第四回合时，我们与第





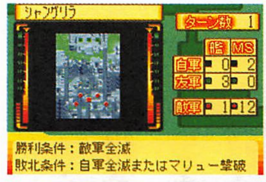
十三独立讲和。但这时，OZ出现，并且把アーガマ和アルビオン打得半身不遂。两舰退下。再当OZ军团的机体共剩下4机时,ブロト・ゼロ驾驶的ガンダムmkⅡ0号机(HP2575)登场。让アークエンジェル与ガンダムmkⅡ0号机交，他便会加入。全灭后过关。第十三独立部队也再次加入。过关后入手道具：バイオセンサー。

扩展任务 シャングリラの少年

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：自军全灭或マリュー击破

第二回合时，阿姆罗与ユウ出现，同时，敌方マ・クベ（R・ジャジャ，HP2675）与マリオン・ウェルチ（キュベレイmkⅡ，HP2350）。ユウ与マリオン在对战后，交信之后，マリオン加入。阿姆罗击坠マ・クベ有事件经验。全灭后过关。



第13任务 月世界の门

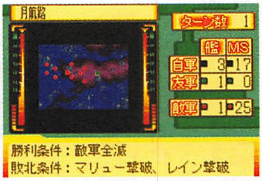
▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破、レイン击破

本关中，多蒙的闪光高达

《PG》真是超棒，第一次见到VOL.1期是从一个好朋友那里看到了，不看不知道，看了吓死掉，马上冲出家门买了一本！真是VERY GOOD（我还希望你们可以多介绍《机战》）。（梁凯；16；男；650000；云南省昆明市白塔路地矿局17幢3单元602；）

发动了超级模式。另外，还有ハリー的专用スモー。敌方主要人员分别是：ガンダムアシュタロン（HP2975）、ガンダムヴァサーゴ(HP2925)、ト



ールキス（HP2775）、トーラス(ノイン，HP2350）アルマイヤー（フィル，HP5400）、スモー（ボウ，HP2450）。首先，让多蒙与莉交信，可以获得事件经验值。ヒイロ与ゼクス交信以及击坠，可获得事件经验。敌全灭后，吉恩军出现。吉恩军有キュベレイmkⅡ、ザクⅢ。另外还有グロムリン(HP5000)。全灭后，过关。



第14任务 ムーンレイス

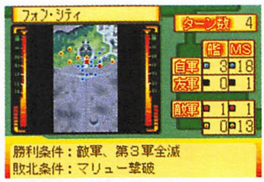
▲胜利条件：ディアナ女王救出

▲败北条件：マリュー击破

本关中，敌主要MS全部载有Ｉフィールド，所以，最好不要使用光线的射击武器。4回合后，敌我援军登



场。我方的∀高达、W高达与スモー　ゴールドタイプ也同时出现。如果在前关与ゼクス交信过的话，ゼクス本关就作为仲间登场。要注意的是新出现的敌机的PD系统。全灭后过关。过关后入手ハイメガキャノン。



第15任务 バルジ攻防战

▲胜利条件：レビル将军救出

▲败北条件：マリュー击破

最初没有什么要说的，在击坠アレックス与ミュラー或击坠敌6机之后。在地图上方，MD系统的机器出现。MD系统的PD能够防御射击攻击500以下的伤害。将MD的队长机打到1/3HP左右后,其会自爆,然后出现三台X高达。ガロード把ティファ・アディール的X高达打到HP在1/3以下时，当ティファ的台词出现“助けて”时，X高达入手，其他的X高达便会撤退，蒂法被我方



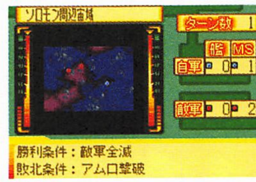
救下，之后与X高达中的两兄弟发生事件。同时雷比尔脱出。如果先把机MS打至4机以下，雷比尔也会脱出成功。如果本关中カミーユ乘坐Zガンダム，在X高达中的两兄弟把伯爵杀了之后，发生事件，カミーユ的Z高达H模式觉醒。全灭后过关。

第16任务 光る宇宙

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：アムロ击破

我方阿姆罗是νガンダム（HP2700），敌方是夏亚（サザビー、HP2750）和拉拉（α



アジール，HP5500）。只要让阿姆罗与拉拉对战就可以了。在发生经典剧情之后，我方增援达到，但阿姆罗还沉浸在拉拉死亡的阴影之下，所以呢，要保护阿姆罗。让阿姆罗重新加入队伍中的话，可以让ヒイロ与阿姆罗进行交信。セイラ与夏亚也有交信经验。ブロト・ゼロ在与敌NT－001交战过后，再进行交信，可以把NT－001(レイラ・レイモンド)说得过来。消灭敌主舰后，シーマ舰队出现。ドーベンウルフ(希玛机，HP2550)。敌全灭后过关。过关后入手道具：ハイクリアランスパーツ。



第17任务 ソロモン攻略战

▲胜利条件：ソーラ?システム照射阻止

▲败北条件：マリュー击破、

阻止失败

本关ムウ・ラ・フラガ(エールストライクガンダム)与キラ・ヤマト(リ・ガズィ(B



WS))强制出击。全灭敌第三方MS后，ソーラ・システム将准备照射，这个时候就得集中攻击アークエンジェル级(ナタル・バジルール，HP6000)。击坠アークエンジェル级后，敌第三军增援出现。胜利条件更新为：敌军、敌第三军全灭，败北条件更新为マリュー击破。ゴウ与ガトー对战后，



有交信事件，再让ゴウ把ガトー击坠后，可以获得事件经验。当敌军剩下4机时，アスラン登场，同时第三方敌军出现。キラ与アスラン交信后，再让キラ把アスラン击坠，可以获得事件分。全灭后，ガトー与ドズル(グロムリン，HP5450)出场。使用スレッガー的机体与ドズル发生事件，グロムリン的HP剩下一半之后。用阿姆罗把其击坠，会发



生"ジオンの栄光はやらせはせんぞ"的事件。全灭后过关。

第18任务 メビウスの轮から

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破

敌方只有机师一名：キャスバル(サザビー，2750)。第二回合，在地图左上方，白狼(ザクⅢ改，HP2825)和真红稻妻(ドーベンウルフ，HP2775)登场。阿姆罗与夏亚对战有事件经验，塞拉与夏亚



有交信事件。再让阿姆罗把夏亚击坠后，发生事件，新吉恩军成为我方友军。这时ギニアス的グロムリン・フォズィル(HP9000)已经完成，并且其装备有立场。胜利条件更新为ギニアス的击破。胜利条件达成后过关。过关后获得道具ハイグレートバーツ。过关后，如果不让夏亚做指挥的话(第二项)，可以让他开サザビー。



第19任务 宇宙要塞 ア・バオア・クー

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破

本关，白狼与真红稻妻需要2次击坠。击坠希玛后，希玛部队会撤退。全灭后，



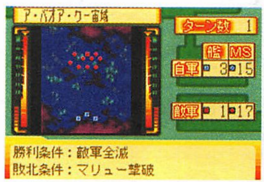
过关。过关后入手道具ハイグレートバーツ。

最后任务 妄执、果てる时

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：マリュー击破

全灭敌初期配置后，ギニアス登场。胜利条件更新为グロムリン・フォズィル(HP9000)的击破。两次グロムリン・フォズィル再生之后，让キラ先攻击，发生剧情之后。全力破坏掉グロムリン・フォズィル！击坠グロムリン・フォズィル后，变成了グロムリン(HP5450)。击坠后，周目达成。



アンコール1 最后の胜利者

在特殊模式爆机之后的索敌三次后出现。

▲胜利条件：リーブラ击破

▲败北条件：マリュー击破

リーブラ(HP：9999)，ガンダムエピオン(ミリアルド，HP2975)。达成胜利条件过关。



把《PG》看了N遍，最有益的是作文水平提高了，对于那些喜欢玩游戏但作文水平有待提高的朋友，是不可多得的很好的课外阅读材料。(陆昆；21；男；530100；广西武鸣县武鸣高中033班；)

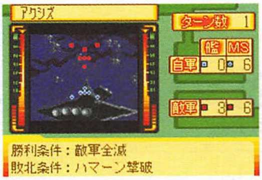
アンコール2 亡灵の影

在特殊模式爆机后的索敌八次出现。

▲胜利条件：敌军全灭

▲败北条件：ハマーン击破

不要指望哈曼开白色卡碧尼了，她来的机器你会很失望的，虽然是NT用——ヤクト・ドーガ（HP2725）。敌方有スペリオルガンダム（ヤザン，HP3250。一般兵：2825）アークエンジェル级（ジャミトフ・ハイマン，HP6000）アレキサンドリア（HP4650）。第三回合时，我方主队到达。同时提坦斯（终于从OZ变回提坦斯了）又放出8架S高达。败北条件追加マリュー击破。其中一机（MD（A・R）机）一般的人是根本打不到的。在夏亚与阿姆罗说了与当时在バルジ攻略战时一样的情况之后，才能打到这东西。全灭敌初期配置后，在地图右边出现X两兄弟。同时，还带出来了第20关的最终BOSS：グロムリン・フォズィル(HP9999)。在フロスト兄弟出现的第二回合，プリベンター・W作为我方增援出现。全灭后，过关，继续索敌！





SD高达G世纪A隐藏人物列表

1	ドアン	扩展任务1过关仲间
2	プロト・ゼロ	扩展任务2中，击坠后，一时间内成为仲间
3	バーニィ	第8任务中，用クリス击坠后。第10回合使用可以
4	シーブック、ウッソ	扩展任务3完成后仲间
5	マリオン	进入扩展任务4中，ユウ与ニムバス发生事件后，再进入扩展任务5时，让ユウ与她交信后仲间
6	ゼロ・ムラサメ(プロト・ゼロ)	第12任务时，让マリュー与其交信后，仲间
7	ジュドー、ガロード	扩展任务5完成后仲间
8	リィナ等	特殊模式时，进入扩展任务5，过关后仲间
9	ゼクス、ノイン	第13任务时，ヒイロ与其交信后并用ヒイロ击坠后，在第14任务时，ディアナ女王救出后使用可能
10	フィル、ボウ	第14任务中，ディアナ女王救出后，マリュー与其进行交信。过关后仲间
11	ローラ・ローラ(ロラン的女装)	特殊模式时，第14任务中默认出现；在扩展任务5完成后，在与エル对话时，有选择，可以选择女装
12	ティファ	ガロード仲间后，在第15话时，让ガロード给ティファ搭乘的Xガンダム一定量的伤害(击坠不可)后，事件发生后仲间
13	NT001(レイラ)	让ゼロ与其战斗后，交信。
14	アスラン	第17任务中，キラ与其交信后，并且キラ击坠后仲间
15	キャスバル(シャア)	在第16任务中，发生ララァ的“光る宇宙”事件后。在第18话中，用アムロ击坠キャスバル搭乘的サザビー，ネオ・ジオン军全体成为友军。任务终了后，レウルーラ与サザビー入手。キャスバル仲间。在过关对话中选择第二项，让シナプス做舰长。キャスバル可以成为机师。
16		在第13任务中，ドモン与レイン交信后。ドモン的等级达到30级以上，在19话时东方不败仲间
17	ガトー	在有ガトー出场的任务中，让コウ全部与其交信且将其击坠。在第19任务中，让コウ将其的HP打至30%以下，发生剧情后，再与其交信，再击坠他。ガトー的ノイエ・ジール会补全HP，再将其的HP打到10%以下，让其撤离。过关后仲间
18	シーマ	在最后任务中，除了シーマ之外的敌机全部击坠，发生事件后，シーマ成为中立。让ガトー与其交信后，加入。
19	ハマーン、プリベンター・W	在アンコール2中成为仲间。其中ハマーン需要与キャスバル进行交信后过关才能继续使用。

希望贵刊能开一个有玩家来作诗，写文章的栏目，只不过要用游戏有关的内容。如：游戏的名字或台词。（孙悦；17；男；214185；江苏无锡塘湾E节桥50号；）

SD高达G世纪A扩展任务进入方法

一	第三任务中，アムロ与ククルス战斗后再交信
二	第六任务中，先击坠ハモン再坠击ラル
三	第九任务后半，ヒイロ在4回合内全灭敌军
四	第十一任务中，ユウ在起动EXAM后，在3回合内移动到指定地点
五	第十二任务中，4回合以内，把敌部队击坠到5机
六	特殊模式通关后，索敌3次进入アンコール1
七	特殊模式通关后，索敌8次进入アンコール2

SD高达G世纪A机体能力一览

Iフィールド	射线（B）类的射击武器防御 威力400 轻减30%
ビームコート	射线（B）类兵器防御 威力300 轻减20%
分身	50%的几率发动，完全躲避攻击
フェイズシフト装甲	实体弹、实剑防御 威力700 超过不轻减伤害力
FFバリア	射击攻击防御 威力400 轻减30%
ラミネート装甲	射线（B）兵器防御 威力400 轻减30%
月光蝶	射击攻击防御 威力400 轻减50%
バイオフィールド	射击攻击防御 威力400 轻减50%

SD高达G世纪A MS全设计表

机体名	组合用机体	组合道具
アブサラスIII	アブサラスII	クリアランスパーツ
ドライセン	ドム	ムーバブルフレーム
ヴァル・ヴァロ	ビゲロ	クリアランスパーツ
ノイエ・ジール	ビゲロ	Iフィールド
ガザD	ガザC	ガンダリウムγ
バーザム	ハイザック	ムーバブルフレーム
ガザE	ガザD	アップグレートパーツ
ハイザック	ザクIIFZ	クリアランスパーツ
MCガンダム	ガンダム	マグネットコーティング
百式	メタス	ムーバブルフレーム
ガンダムmkII	GP01ゼフィランサス	クリアランスパーツ
百式（MBL）	百式	メガバズーカランチャー
スーパーガンダム	ガンダムmkII	ディフェンサーユニット
百式改	百式	アップグレートパーツ
ガンダムmkV	サイコガンダム	インコム
フルアーマー百式改	百式改	アーマーユニット
キュベレイmkII	エルメス	サイココントローラー
ヘビーガン	ジェガン	ハイクリアランスパーツ
ギラ・ドーガ	ザクIIFZ	ハイクリアランスパーツ

作为一个高中生，生活确实很郁闷，自从从书店买回了《掌机迷》，从此我郁闷的生活改变了不少，虽然没玩过GBA游戏，但是，看了《掌机迷》以后，不知不觉已被那丰富多彩的内容所吸引。（张文倩；16；女；400030；四川省重庆一中高一11班；）

メタス	リック・ディアス	可 溴榨 ム
グフ	ザクⅡJ	カスタムパーツ
ヤクト・ドーガ	ギラ・ドーガ	サイココントローラー
グフカスタム	グフ	カスタムパーツ
リ・ガズィ	Zガンダム	ハイクリアランスパーツ
ゲルググJG	ゲルググ	スナイパーライフル
リ・ガズィ（BWS）	リ・ガズィ	BWS
ゲルググM	ゲルググ	カスタムパーツ
リックディアスS	リック・ディアス	アップグレートパーツ
ザクⅡFZ	ザクⅡF	カスタムパーツ
スーパーディアス	リックディアスS	ディフェンサーユニット
ザクⅡJ	ザクⅡF	陆战キット
量产型キュベレイ	キュベレイmkⅡ	ビームキャノン
ザクⅢ	ザクⅡFZ	ムーバブルフレーム
Ez8HAC	Ez8改	サラミス
ザクⅢ改	ザクⅢ	ハイグレートパーツ
Ez8HMC	Ez8改	ベクタードスラスター
サザビー	ヤクト・ドーガ	サイコフレーム
GP01ゼフィランサス	MCガンダム	ムーバブルフレーム
ジェガン	ジムⅢ	アップグレートパーツ
GP01フルバーニアン	GP01ゼフィランサス	高机动スラスター
ジムⅡ	ジムカスタム	クリアランスパーツ
GP03デンドロビウム	GP03Sステイメン	アームドベース
ジムⅢ	ジムⅡ	ムーバブルフレーム
NT-1 アレックス	MCガンダム	クリアランスパーツ
ジムカスタム	ジム・コマンド	カスタムパーツ
アレックスFA	NT-1 アレックス	アーマーユニット
ジムキャノンⅡ	ジムカスタム	ビームキャノン
R・ジャジャ	ゲルググ	ハイクリアランスパーツ
ジム・コマンド	ジム	カスタムパーツ
V2ガンダム	Vガンダム	ビームキャノン
ズゴックE	ズゴック	カスタムパーツ
ZZガンダム	Zガンダム	ハイメガキャノン
スペリオルガンダム	Zガンダム	インコム
フルアーマーZZ	ZZガンダム	アーマーユニット
ドーベンウルフ	ガンダムmkⅡ	ハイグレートパーツ
Zガンダム	百式	バイオセンサー
ドム・グロースバイル	ドム	クリアランスパーツ
αアジール	ノイエ・ジール	ハイグレートパーツ
ドム・トローペン	ドム	カスタムパーツ
νガンダム	リ・ガズィ	フィンファンネル
ドム・バインニヒツ	ドム	高机动スラスター

3个月前，我做了一生中最后悔的事，用我的GBC和别人换了一部VCD随身听，在这里我想告诉大家，千万要珍惜自己的掌机。
（金智慧；17；男；325100；浙江省温州市永嘉县上塘中学高二4班；）

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2003.11.28
	类型：RAC	价格：4800日元	其他：——

全赛道研究



快3年了……F-ZERO的FANS们一定都等急了吧……

2003年11月28日终于到了！新作终于出来了！期待已久的玩家们可以好好爽快一下啦！这次的作品并非移植作而是老任全新制作的哟。除了保留原有系统之外还加入了许多新的系统和模式呢！好了，废话少说，FANS们一定都等急了吧。下面就先来看看本次作品的一些相关资料。

在这次的F-ZERO中新加入了人物选择，只要在达成一定的条件后（如某些比赛获胜）就会让玩家选择新的人物来驾驶赛车。

游戏中一共有7个选项。前2个选项是模式分别为：剧情模式和杯赛模式。在杯赛模式中有3个模式的难度等级。第3个是时间挑战模式。第4个是练习模式。第5个是时间奖杯模式。第6个是音乐及操作的变动。最后一个是连机对战选项。



FZEROFZEROFZEROFZEROFZEROFZEROFZEROFZERO

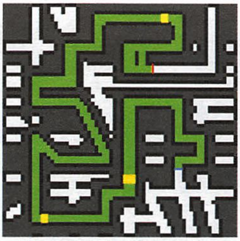
剧情攻略

FZEROFZEROFZEROFZEROFZEROFZEROFZEROFZERO

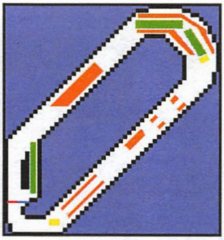
以下赛道分析图颜色说明：起点—红色；终点蓝色；地雷区域—土黄；冰面—灰色加速板—黄色；弹跳器—亮蓝；POWER回复—绿色。进入剧情模式后一开始只能选リュウ スザク进行比赛。



●第1关的目标是在终点之前追上前面的赛车。这关没有什么近路可超，只在如图位置有个加速板。

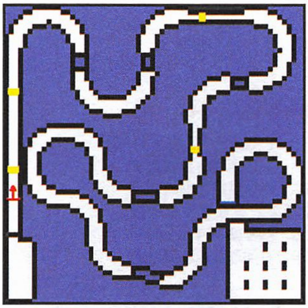


●第2关目标和第1关一样。这关的加速板多了几个，如图。

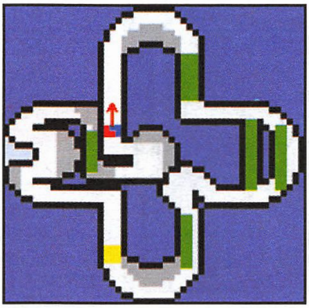


●第3关目标：冠军。总共要跑5圈，本关有很多地方是有地雷的，回复POWER的地方也有3个，如图。

■ 伸展是个超级格斗饭，就是玩得烂。希望出个格斗专栏。（梁树强；广州）
■ 游戏是你一生都“啃”不完的甜甜圈。（李康雄；北京）

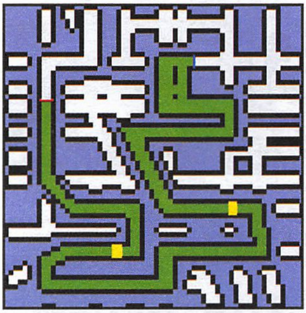


●第4关目标：在规定时间内抵达终点，本关难度相对前一关来说容易不少，尽量利用到加速板和POWER来赶路是非常必要的，赛道如图。

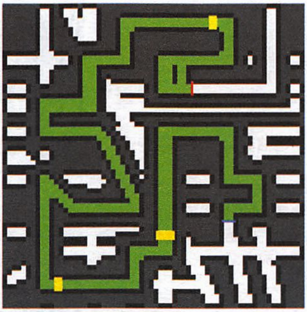


●最终BOSS关，本关赛道较长，而且是冰上赛道，有不少地方是有冰的，很滑，如果在某些狭窄处速度过快而撞上围墙的话就会快速反弹而引起POWER下降，所以玩家在进行本关时最好速度放慢些，稳稳地过关时很容易的，关后就可以欣赏ENDING了。

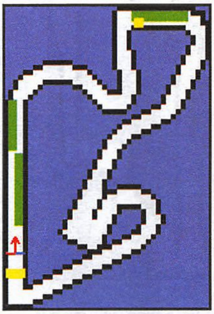
FZEROFZEROFZEROF ZEROFZEROFZEROFZ キャプテン　ファルコン剧情关卡分析 FZEROFZEROFZEROF ZEROFZEROFZEROFZ



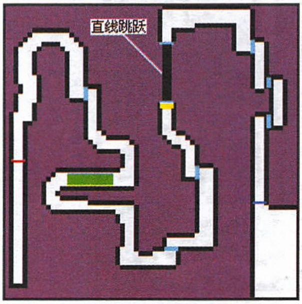
●第1关胜利条件是超越前面的赛车。本关和リュウ スザク的第一关差不多，没有近路可用，赛道分析如图。



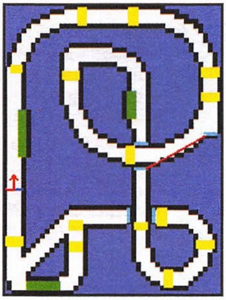
●第2关的胜利条件和第1关一样，不过这次要超越2辆车。赛道的难度依然不高，略有区别罢了。如图。



●第3关目标是冠军。一共4个人跑5圈，赛道是完全封闭的,没有跳跃和分支路线，所以尽量利用POWER和加速板吧！



●第4关的目标就是第2名，看上去简单的赛道其实不研究一下的话会很难通过中间那个超长的跳跃区域，玩家一定要利用原来的速度（最好之前用个POWER）然后对准方向压到整个加速板即可跳过，如果空中变换方向或原有速度不够的话是肯定跳不过去的。

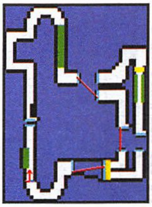


●最终关，目标是第1。本关加速器特别多，好好利用加速器和POWER再加上POWER回复的地方也比较多，获胜的希望比较大。如果在杯赛模式里选用POWER为A的赛车的话就可以从图中的红线处直接飞过去。

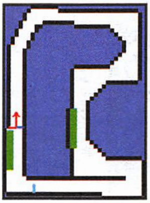
FZEROFZEROFZEROFZEROFZERO FZEROFZEROFZEROFZEROFZERO ジョディ　サマー剧情关卡分析 FZEROFZEROFZEROFZEROFZERO FZEROFZEROFZEROFZEROFZERO



●第1关目标是取胜，共20人参赛，赛道很小，要注意与对方的距离。本赛道中有2个跳跃器，特别是上面的那个,用了会缩短赛程。

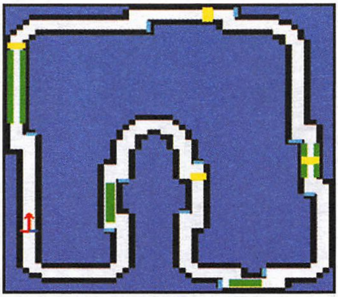


●第2关总共16人参赛，取得第1就可过关。本关没有什么值得注意的难点，不过近路有1条，在赛道分析图上已用红线标出。



●第4关目标是获胜，5个人的比赛,而且赛道非常普通，只有1个跳跃器可以使用，通关很容易。

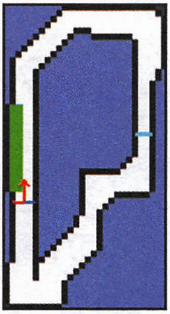
秘技侦探团的秘技太少了，应该多一点，让我们这一些喜欢用秘技赖的玩家爽一下。（华澈；13；男；200438；上海市杨浦区开鲁四村94号；兴趣：打GBA、游戏、看动画；）



第3关的赛道和リュウ スザク剧情里的第4关一样，目标也是超越前面的赛车取得第1。

●最终关要和22名选手参加比赛，获得冠军的话就能欣赏ENDING了。本关难点在于基本上每个跳跃器前面都会有一小块影响赛车方向的活动地面。这里建议大家用POWER冲过去或者往边上开过去，那样就不会撞上墙壁了。多使用POWER和回复的路段以及加速版和跳跃就能轻松过关了。

FZEROFZEROFZEROFZEROFZE ROFZEROFZEROFZEROFZERO ジャック レビン剧情关卡分析 FZEROFZEROFZEROFZEROFZE ROFZEROFZEROFZEROFZERO

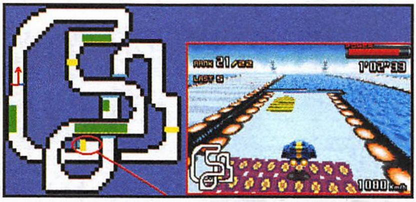


●第1关比较轻松，只要比对手快就可以了。赛道上有个跳跃器可以超点近路。

第2关和ジョディ サマ-的第1关一样，请玩家参照上文。

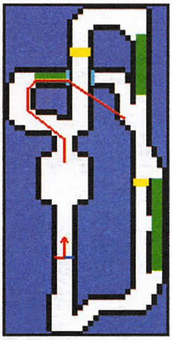
第3关的目标是在赛程之内把对方撞爆。玩家只须用RR或LL来使用冲击波撞击对手2下即可。本关赛道和リュウ スザク的第4场比赛的赛道一样，只是倒着开而已。

第4关的比赛有5个人目标是第1名，此关赛道和ジョディ サマ-的第4关赛道一样，请参照上文。



●最终关的难度非常高！想得第1名是比较困难的。本关赛道的难点在于如图红圈的位置有个加速器，不过想到达这个地方速度不能太快，推荐玩家在这之前不要用POWER，这样往图上位置飞过去就不会掉下去了。这样一来第1名就有希望了。

FZEROFZEROFZEROFZEROFZE ROFZEROFZEROFZEROFZERO サムライ ゴロー剧情关卡分析 FZEROFZEROFZEROFZEROFZE ROFZEROFZEROFZEROFZERO

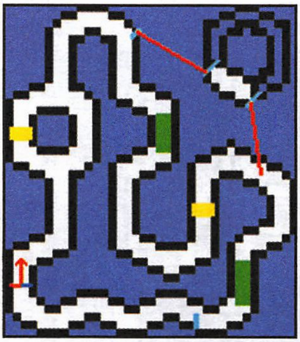


●第1关的赛道很简单，不过有个分支，往红线标出的地方走的话可以走不少的近路。

第2关的过关条件是超过对手，这关的赛道非常容易，只要注意几个弯道便成，加上POWER的帮助，就能轻松的过关。

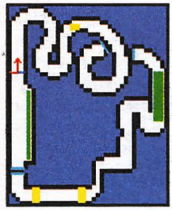
第3关的赛道和キャプテン ファルコン的第3关一样，请玩家参照上文。不过由于サムライ ゴロ-的赛车操作灵活性比较差，所以在那个180度大弯的地方最好减点速。

第4关目标是超过对手达到重点。这关的难度相对较低，很容易。赛道上也没有加速板或其它设备，所以就不在此分析了。

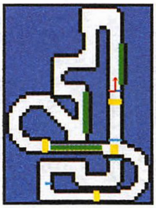


●第5关BOSS战，本关共有18名选手参赛，跑道的转弯角度相对来说比较大，这使得操作上有一些困难，在中途有个地方可以超近路，用红线表示在分析图中。

FZEROFZEROFZEROFZERO FZEROFZEROFZEROFZERO リサ ブリリアント剧情关卡分析 FZEROFZEROFZEROFZERO FZEROFZEROFZEROFZERO



●这个人物的赛车操作性和サムライ ゴロ-差不多，在角度大的弯道时要记住别忘了减速。第1关的赛道有点难度，尤其在中途的那个S形弯道很难对付，要小心啊。这关的对手多比较弱，只要没有大的失误即可获胜。



●第4关是BOSS战，本关赛道难点几乎没有，不过BOSS开的非常快，想超过他保持领先的话就要利用POWER的帮助了。稳稳当当的驾驶是过关的关键。想超近路的玩家可以多利用一下转弯处的那个弹跳器。

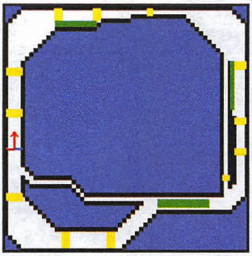
第2关又是一个追逐赛。赛道非常简单和前面的サムライ ゴロ-的第2关是一个赛道。

第3关的赛道也和サムライ ゴロ-的最终关赛道一样……

最终关的赛道与キャプテン ファルコン的第5个比赛赛道一样。这里就请玩家参照上文吧。

九月买来GBA，接触“掌机迷”，让我抛弃上网让我更好选择自己的活动，高兴之余祝掌机迷越办越有型，越办越有钱。
（张腾飞；22；男；361005；福建省厦门市西边社武装部306兴趣：玩游戏、旅游、打篮球；）

ブラック シャドー剧情关卡分析



●第2关很有特色，周围的背景非常有空间感。可别因为太过于欣赏画面而飞出跑道哦！在5圈的比赛中要把对手撞出跑道即可过关。本关难点有2个，一个是赛道两边是没有墙壁的很容易飞出跑道；另一个是分支路线，虽然可以走近道不过其赛道很狭窄，没有手感的话最好不要在那里用POWER。

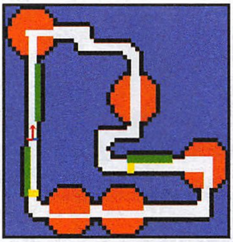
第1关的赛道和リサブリリアント的第1关一样，就是参赛人数不同而已……

第3关的目的是把对手撞爆，只要撞他一次就行了。之后抵达终点便完成任务。这关的赛道和之前的几个追逐赛赛道很类似，弯道也很少，关键是把对手干掉。

第4关是22人的大型比赛。本关赛道和キャプテン ファルコン的最终关卡一样，不过想争得第1实在是不容易啊！

第5关是冰上赛道，这关和リュウ スザク得最终赛道一样，弯道角度大，且冰面较滑，驾驶时一定要小心谨慎，毕竟这辆车的操控性不是很好，对手也是非常强悍的。

ゾーダ剧情关卡分析



●第4关是小型比赛，这关赛道的难点是地雷。在使用POWER的情况下要特别小心，对手们都开的不快，这点可以放心。

第1关的目标是不被后面的2个对手追上。本关赛道和リュウ スザク的第2关一样，只不过ゾーダ的车子转弯惯性较大，建议玩家多按A键来调整喷射方向。

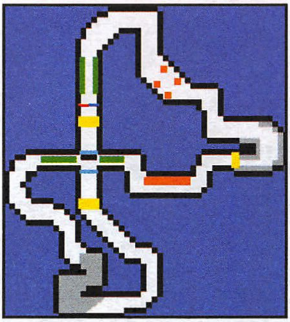
第2关的赛道和ブラック シャドー的第2关一样，任务是5圈内干掉对手抵达终点。难度……

第3关的比赛场地与リサブリリアント的第4个场地一样，本关是相对简单的BOSS战，想赢得比赛很容易。

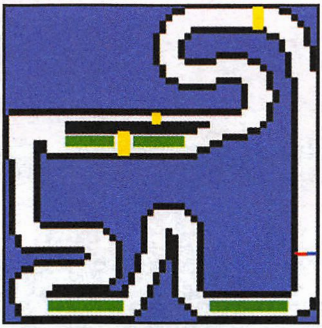
最终BOSS关战的赛道和ジャック レビン的最终战赛道一样。这次是22人的大型比赛。想获胜非常难，玩家可要多多练习啊。

杯赛模式中4个奖杯赛里出现的赛道分析

在剧情中出现过的赛道这里就不再重复了。



●时间挑战模式中最终奖杯里出现的赛道分析。



●时间奖杯模式中出现的赛道分析。

隐藏要素

1：在剧情模式下完成8个人的通关后就能够使用包括WILD GOOSE在内的9辆赛车了。

2：在主菜单画面出现奖杯挑战赛模式。

3：完成杯赛模式的任意一个奖杯后即会出现时间挑战和练习这2个模式。

4：完成杯赛模式中的4种奖杯后，也就是难度画面上各有4颗金星后就可以选择除了第3排第5个和最后那6个人以外的赛车了。

5：完成时间奖杯模式的CLASS S就可以用第3排第5个人—MAD WOLF了。

6：如果玩家使用全部的24人把HARD难度金杯赛都通关的话那就可以选择最终的那6名选手了！

文/CAB



GBA	厂商：CHUNSOFT	发售日：2002.6.28	
	类型：音乐小说	价格：4800日元	其他：——

注意：对本文的内容及图片感到不适请休息十分钟。

GBA版《恐怖惊魂夜》由日本著名侦探推理小说家我孙子武丸担当剧本制作，全剧本包括本篇——杀人事件篇（13）、雪之迷路篇（1）、间谍篇（4）、恶灵篇（2）、镰井达之夜篇（1）和分支篇——O的喜剧篇（1）、暗号篇（2）、チュンソフ党的阴谋篇（1）、迷宫篇（18）、有点H的恐怖惊魂夜篇（1）共10个剧本44个结局。下面就请喜爱侦探推理和恐怖游戏的你随我一道进入我孙子武丸塑造的奇幻世界吧。

杀人事件篇

[1-86章节剧情梗概]

我（矢岛透）和大学女友真理一道前往滑雪场滑雪，并在真理的叔父小林经营的雪山寓所住宿。从滑雪场回来后在一层客厅会合，在此还有长发美女渡濑可奈子、矮胖可爱的北野启子和眼镜少女河村亚希，三人都是18岁的OL（办公室女职员）；五十岁以上红脸微胖的香山和三十多岁纤细高窕的美女妻子春子；共进晚餐时，一身着大衣、黑道模样的中年男子田中独自坐在食堂角落里，不与他人接触，就餐中也不脱掉上衣和帽子，还戴着黑色太阳镜。晚餐后，在寓所打工的大学生久保田俊夫和梳马尾辫的女孩绿过来攀谈，俊夫建议



我和真理在此逗留两日。

离开食堂，服务台附近OL三人组告诉小林，三人返回房间后发现地板上放着一张纸条，上书“今夜12点有人会死”。

小林接到美树本“因暴风雪来迟了”的电话。香山由二层下来打开电视观看股市情况，妻子春子下楼一并加入谈话阵营。

这时传来汽车发动机的声音，紧接着迟到的客人美树本推门而入，在服务台登记后上楼去放行李。鸠时钟指示时间

游戏的天地永远都是春天！（如果你的游戏记录丢了，那给你的只有冬天！）（王振兴；16；男；300192；天津市南开区第109中学高一2班；兴趣：玩GBA、收集掌机迷周边、看《掌机迷》；）

8：30。不多时，美树本下楼。小林和妻子今日子、打工女孩绿端来啤酒，绿说自己对田中感到害怕，随后打电话叫OL三人组下来一起喝酒。今日子又端来红茶，说刚叫了俊夫，但他不想过来。

鸠时钟显示9：00。外面的暴风雪越来越猛烈。众人聚集在客厅里闲聊，这时一声玻璃破碎的清脆响声突然在寓所中响起……

“咦？刚才好像听到打碎玻璃的声音。”香山惊觉道。

“我去看看。”小林马上站起，和俊夫一起消失在廊下的深处。

“一层好像没有异常。对不起，请大家回去确认一下自己房中的玻璃窗是否碎了？置之不理的话可会变成冷冻库。”大家即刻站起，蜂拥冲向二层。

真理、香山夫妻、美树本和OL三人组都说没有异常。

去调查空房间的小林也回到了廊下。

“大家都没发现异常吗？就差田中先生的房间了。”

“田中先生！”没有回音，倾耳静听，里面像是刮风的声音。小林“咚咚咚”地使劲再敲但仍没有回音。

“好像发生什么事了。”我揣测道。

小林取出钥匙插入锁眼。“咔嚓”一声把门打开了。

“失礼了。”小林道。

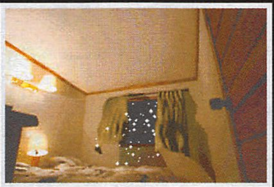
刚打开房门，大家立时明白了房间里的古怪之处。

从门的间隙一阵伴随极寒冷气的风从我们之间吹过，室内传来“吧哒吧哒”的窗帘摇动的声音和“嘎达嘎达”的叩击声。

“田中先生！”小林放开手，房门在劲风鼓动下势头猛烈地撞到墙壁上。

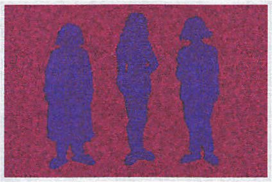
只见房内的从敞开的窗外吹进的雪狂舞着，窗帘被风刮到两侧，床上散落着玻璃的碎片，但不见人的踪迹。

小林打开门旁的浴室门，里面空无一人。



“该不会是从窗户出去了吧？不去调查一下吗？”我问小林。

小林微微点头向房间里侧走去。接下来我和真理进入，剩下的人自廊下向里面张望。小林用右手护住脸遮挡吹进来的风雪先一步到达窗前。忽然，小林停住脚步呆呆地注视着什么，“这是……什么？”我也走过去，向小林的视线方向望去——窗户和床之间的地板上散落着有如展柜模特人偶一般的物品。向外突张的手臂……随意摆放的土黄色的脚踝……青黑色的脸部……掉落在旁边的黑色太阳镜。手脚和胴体中有丝线相连，活像一个损坏的人偶，那些手脚简直就是堆在一起的。



“这是……尸体！人的尸体！”小林大叫道。

我和真理都默不作声地注视着已经开始积雪的尸体。

“如果楼上真的是尸体，就必须尽快和警察联系。”香山提醒道。

小林慌乱地一把抓起话筒，一遍遍地重拨电话号码。“多半是某处电话线被切断了。”

电话不通！如果明天暴风雪不停止就还不能联系警察。不仅如此，从这里下山也不可能。

“啊，对了。我还有手机。”香山突然笑起来。

“没用的，这一带没有信号，手机使不了。”小林冷冷地说。

“不管怎样，大家还是拿上武器。”脸色泛青的真理提议道。

“嗯，说的是，以防万一吧。”

“马上准备！”大家立即表示赞成。

虽然如此，但寓所中当然不会有什么武器。

大家手里拿着的不外乎是些滑雪杖、水果刀、拖把柄等。环顾每个房间，一层没有人的迹象。

登上二层，与刚才同样，仔细调查客室，但无论床下还是壁橱内，就连一只老鼠都没有。

“去外面调查吧！”小林突然站起身来。

我、小林、俊夫和美树本四人去外面搜寻。透和我顺时针，俊夫和美树本逆时针相对搜寻。

狂风无情地向脸部刮来，“什么也看不见了！”我扬起脸努力睁眼，但也只能看见眼前1米范围内白茫茫的雪景。“小林先生！小林先生！”我在暴风雪中大声呼唤，但周围只有白雪，连寓所的影子都看不见，方向感也完全迷失了。向右侧行进一段，眼前仍然只有白雪的漩涡。“小林先生，你在哪里？”我的叫声中夹杂着恐惧，无论怎么行进，除白雪以外都再看不到其它东西。

忽然，感觉远处传来呼唤声，但不知声音由何处而来。向周围环顾，远处小林的背脊出

上期有《纹章编年史》，这期有《口袋发展史》，太精彩了！希望以后每期都来一个“史”。（郁师林；18；男；226200；江苏省启东市启东中学高三10班；兴趣：玩游戏、看漫（动）画、听音乐；）

现在视野中。“小林！”我呼唤着向小林走去。小林的足下，美树本倒在地上，旁边的俊夫正要将其抱起。

美树本发出呻吟声，太阳穴处流淌鲜血。美树本倒下的地方像有格斗的痕迹，雪迹杂乱，是否有足迹不能确定。“像是被人打的。必须尽快送回包扎。”俊夫催促道。

返回寓所，绿、小林夫妻三人急忙将美树本运至房内包扎休息。

一段时间后，小林夫妻、俊夫从二层下来，小林告知美树本已经恢复意识，但据他说没有看见凶手……

除美树本、OL三人组以外的众人集中在客厅正商量对策，俊夫忽然想到绿，“绿呢？绿在做什么？”。

“忘说了，我没有看见绿。我不想进那间有尸体的房间，叫了她几声但没有应声。”真理回答。

“既然犯人曾经由二层的窗户侵入，就有可能做同样的事，玻璃也已经打破了。”我推测着。

“还是尽快搜索的好。不然的话可能又会像田中那样被肢解得四分五裂了。”香山又在多嘴多舌。

“别胡说！”小林的声音也有些颤抖。

大家沿着狭窄的楼梯鱼贯而上二层。

遍寻绿不在，最后来到二层廊下尽头的库房前。

小林打开门，绿就在这里，



简直就像人偶一样，身体折叠着被恣意塞了进去，眼睛大睁着，惊恐地看着我们，但是瞳孔却一动不动。

“绿……”俊夫轻声呼唤着，小林慌忙抓起绿的手号脉，然后转向大家，默默摇头。

“为什么这样？”俊夫的嘴唇颤抖起来，“畜生！为什么这样做！”俊夫发狂般地怒吼，继而趴在绿的尸体上痛哭起来，“绿……绿……”。

绿是殴打致死的，头被打破，长发上交织着大量鲜血。

“太过分了……”真理紧紧抓住我的手腕，眼中闪烁着不知是恐怖还是悲伤的泪光。

俊夫一把抓起放在地上的托把柄，站起身来，“出来！你这个杀人混蛋！快出来啊！”

俊夫撕破喉咙般地大声怒吼，继而将客室门重重叩上，推开小林的阻拦，向廊下走去。听到骚乱声，一扇房门打开，露出可奈子吃惊的脸，一看到俊夫狂暴的样子就慌张地关上门。

“呜……绿……啊……！”俊夫突然停下脚步，在走廊正中蹲下身，大声号哭。

我忽然想起什么，让真理把OL三人组叫来，自己向美树本的房间走去。推开美树本房间的门，头上缠着绷带的美树本横卧在床上，脸色发青紧闭双眼，就像死了一样。

鸠时计鸣响起来，不知不觉已经11：30，外面的暴风雪仍然没有停止。

【1-86章节选项】

章节： 5、7、10、13、22、26、28、31、33、36、38、39、41、46、51、65、66、67、71、74、78、80、81、83、86

选项： A、A、A、A、A、A、A、A、A、A、A、A、A、A、B、A、A、A、B、C、A、A、B、B、C

87.杀害田中的犯人（选A）

回到客厅，我向大家宣布：“全部事件的犯人我已经知道了。”

“……真的吗？杀害田中的犯人你也知道了？”真理疑惑地问。

“当然。”我断然答道。

“究竟是谁？”真理继续追问。

没有马上回答真理的提问，我面向大家开始陈述——

“在听到玻璃打碎声时，除俊夫外的所有人都在客厅，所以最初我认为我们之中如果有犯人，那么最可疑的就是俊夫。”

大家不安地望向俊夫，俊夫则以愤怒的表情回应大家的视线。

“但是，我意识到，倘若使用某种伎俩，那时在客厅的人也有犯罪的可能性。”

听我这么一说，俊夫的表情一瞬间好像又缓和了下来。

“什么伎俩？”真理问。

“时间差。当我们听到窗户打碎的声音后跑上二层。但却不知道玻璃是怎么碎的。”

“玻璃是怎么碎的？”小林一副不解的表情。

“也就是我所说的时间差，玻璃打碎未必是在我们听到声音之时。”

“声音？即是说，玻璃打碎的声音或许是在玻璃打碎之后发出的。”真理显出豁然开朗的神情。

“是的。”我点点头。

“犯人吃过晚饭后前往田中房间杀死田中，再将尸体肢解，之后不发出声响地打碎了玻璃。”

“不发出声响地打碎玻璃？

篮球还不坏，足球也不赖。若为游戏故，月球也不爱。（李嘉；16；男；551703；贵州省毕节市林口镇兽医站；兴趣：打球、踢球、骑车、游戏；）

如何做到？”

“比如这样，用胶带贴满玻璃再强力一击，既消除了声音碎片也不会散落，这不过只是盗贼的伎俩。”

“你对这类古怪之事了解得很详细嘛！”

面对香山怀疑的眼神，我连忙辩解“只不过在电视上看到过。”

“不发出声响打碎玻璃的方法已经知道了，之后又怎样呢？”

“之后，犯人将事先准备好的录音机放在某处……”

“录音机？可那个房间没有录音机啊？”

“即使那个房间没有也没问题。我们最初听到声响时不也不知道是从哪里传来的吗？”

“虽说如此……但是，能发出那么大声响的录音机……不也是相当大的吗？如何藏匿？”真理切入要点。

“而且，还要将预先录好的有玻璃破碎声音的磁带拿来，总觉得古怪。”小林的话也是对的。

“或许那是玻璃真正打碎时的录音。录制时声小，做了放大处理……”

“但是，那时的声音并不是那种感觉。清脆没有杂音，我想并不是那样的。”

听真理这么一说，我将推理作了修正：“那么或许是这样。那真的就是玻璃打碎的声音。只不过不是那房间而是犯人预先准备好的别的玻璃。”我环顾大家征求意见。

“但是那样的话，犯人不是必须还要在某处将玻璃打碎吗？如何做呢？而且怎样将玻璃运来？”真理连续发问。

“那只是些小问题了。”我敷衍道。

“如果我的推理没有错误，犯人还是俊夫。但是姑且不说田中，我认为俊夫是不会杀绿的。”

俊夫灰暗的瞳孔浮现出微弱的光芒。

“那么，如果不是我的话，究竟谁是犯人？”俊夫嘶哑的声音。

我沉默片刻，“犯人采用了录音或其它什么能发出玻璃打碎声音的方法，这样一来客厅的人就也存在犯罪的可能性。但在这其中，还有没上二层的没有作案时间的人，将这些人除去……

首先，我和真理直到最后还在食堂吃晚饭，没有返回二层，这许多人可以证实；其次，小林晚饭后在账房，之后和我们在一起。

林太太当时在厨房整理碗筷？”面对我的询问，小林夫妻点头称是。

“美树本到这已是在晚饭结束，上二层滞留的时间最多也就是放行李的时间。”

环顾周围没人反驳，我继续道。“虽然OL三人组……渡濑、北野、河村由于恐吓信之事曾经返回过房间一次，但马上就下来了，毕竟时间还是不够。”

短暂的沉默后陷入沉思。

“还有呢？”香山追问。

我避开他的视线继续，“就这些。除去香山夫妇二人外全员都没有作案可能。即是说，剩下的二人中有一个是犯人。”

春子一脸茫然的望着我和香山。

香山怒道，“你这个傻瓜！为什么说我有时间将那个人肢解？春子也和我在一起的，我们一直都在一起，对吧春子？”

春子显出一副吃惊的表情，“嗯，是啊。”

接下来又陷入沉默。

我继续推理，“那么，试想一下第二事件。美树本被袭击时，在外面的只有小林和俊夫。其余人包括我在内几乎都在客厅，只有一人除外。”全员的视线集中到香山身上。

“我，我吗？我不是也在这里吗？”

“不对。不是一直在这里，为试手机你曾一个人上过二层。”

“是那么回事。但即便如此，在二层的我怎么能殴打外面的美树本？”

“稍微考虑一下就会明白这是一件很简单的事。美树本遇袭是在田中房间的正下方，而香山的房间和田中是邻间，在没人看见的状况下潜入田中的房间并不很难吧？”

真理倒吸一口冷气。

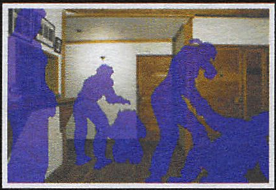
“那么，香山是在田中的房间中将下方的美树本……”

“方法其实很简单。在绳子一端绑上重石之类的。之后，静等下方的牺牲者过来，再从上方投落或者像钟摆一样的东西击中目标。”我轻轻挥手示意。

“正因如此，在美树本一前一后的俊夫和小林谁也没看见，原因是犯人根本就不在现场！”

虽然最初还是没有自信的推理，但说着说着我渐渐坚信这一设想是完全正确的。

“你……你……”突然，俊夫向坐在沙发上的香山扑去。



“这个混蛋！”俊夫狂叫着卡住香山的脖子。

“呜呜……”香山挣扎着将俊夫卡住自己脖子的手掰开，但完全不是对手。

所谓孤掌难鸣啊，班上的掌机迷犹如凤毛麟角，其余的一有空不是谈CS就是聊“传奇”。（陈锐华；15；男；537200；广西桂平市第一邮区252号信箱；兴趣：GBA、游戏；）

开始，周围的众人只是目瞪口呆地观望。

但在香山痛苦的呻吟下，小林急忙阻止，“俊夫！俊夫！冷静一下！”

小林的声音使美树本也清醒过来，“快停止！不要使用暴力！”急忙上前拉住俊夫。

我条件反射般的护住真理的身体。

“放开！快放开！”狂犬一样暴跳的俊夫终于被二人拉开。



香山捂住喉咙一个劲地咳嗽。

春子的脸像纸一样惨白，身体颤抖着。

“杀了你!我绝对要杀了你!”俊夫被美树本死死抱住，仍然还在用燃烧般的双眼怒视香山。

“镇静一下，俊夫！”

“啪”地一声，俊夫脸颊上挨了小林一记响亮的耳光，众人都吃了一惊。

被打之人呆呆地望着小林。

“老板……为什么……”惊讶得几乎发不出声的俊夫望着小林表情严峻的脸。

“没有确凿的证据就不能断言香山先生是犯人。不懂吗?”接下来目光转向我，“透君，你也适可而止吧！不要再做没有根据的推断了，让大家陷入混乱。”

我正要辩解，真理已抢先向小林反驳，“这可不是随意的推断！是否因为叔父过去曾得到香山先生的照顾才要袒护他呢？如果刚才透的推理有错误，那就请反驳吧！”

小林张口像要说些什么，却又生咽了回去。

突然，戴眼镜的亚希站起身来，大叫着，“我……我不想和这个人在一起！我要回房间！”

这个人，当然就是指香山。

“我也回去！”可奈子和启子也站起身来。

“请等一下！显而易见还是大家呆在一起比较安全，所以……”

亚希向惊惶失措的小林投来冷冷的目光，“那么先将这位大叔绑在什么地方吧！我可不想和杀人犯一起喝茶！”原本乐观开朗的女孩这时却用愤怒的目光恶狠狠地瞪视小林。

看到这一情景，我感到脊背发凉。

“不管怎样，我今夜绝不打算再出房间了。”三个女孩一副毅然决然的表情一同登上楼梯。

“这样好吗？就这几个女孩，真出了事可就不好了……”美树本一副惊惶失措的表情望着她们的背影。

“如果犯人死了，大家就可以安心睡觉了。”俊夫怒视着香山。

“什么，还认为是我干的吗？俊夫，原本你才是第一嫌疑人，不要以为假惺惺哭几声就能骗过我？”

“什么！你还要装蒜！”已经面色赤红的俊夫怒吼着。

“拜托大家不要吵了！”今日子用双手捂着脸痛哭失声。俊夫呆站着有些不知所措。

“那样相互猜疑、相互斥责……你们不觉得羞耻吗？”

“但是，老板娘……这家伙将绿……”俊夫的话似乎没传到今日子的耳中。

“假的，全是假的……全都是梦，没有这样的事……”今日子眼神游离，独自嘟囔着。

“今日子！你要振作！”小林叫喊着摇着妻子的肩膀，今日子开始无声地抽泣。

92.犯人是香山?对推理有自信吗?（选A）

俊夫转向我这边，“透君！你怎么认为？对自己的推理有自信吗？”

“当然。”

“那么，你认为现在究竟该怎么做？”

我望了一眼香山，他显出一副怒冲冲的样子避开我的视线。我的推理应该不会错。

但是，这个人真的就是杀人犯吗？

望着香山的脸，我渐渐失去自信。

这个看起来不错的大叔会做出那么残忍的事吗？

但是说起来，原本这里就没有一个看起来像杀人犯的。

而且，如果普通人只看脸就能分辨，警察也就不那么辛苦了。

93.地下室监禁

“这样如何……”我正思考间，美树本小心翼翼地开口道，“虽然我也没有自信断言香山先生是犯人……但现在确实也是他的可能性最高。如果推理有误那实在是万分抱歉!但为了大家的安全起见，只有请香山先生暂时住地下室之类的场所。”

“地下室？”俊夫向大门旁通向地下室的门望去。

“等一下。让我去地下室？那里不是很冷吗？我绝不去那种地方！”

面对接连摇头的香山，俊夫冷冷道，“地下室是葡萄酒仓库，需要维持在适当温度所以并不冷。再说怕冷的话就带上毛毯暖炉之类的东西好了”。

面对神色不安的香山，我开口劝道，“这样不是很好吗？香山先生。因为也可以保护你，

个人认为剧情攻略极其无聊，要不干脆弄成小说式，要不直接流程式就行了，试问有谁会玩一会游戏又看一下书，非常无聊。（林家荣；广东）

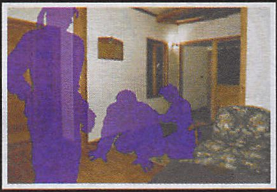
钥匙由小林拿着，这样就不用担心半夜俊夫会去袭击你了。再加上如果你不是犯人，也可以保护你不遭到真正犯人的侵害。”

香山望着我和俊夫，“也好，或许这的确是安全之策……”

“决定了。就这样，老板？”俊夫转向小林。

小林还在头疼怎样安置今日子，只是“嗯”了一声应承。

俊夫去柜台取下挂在墙上的钥匙，面对香山道，“那么，到这边来吧。”



俊夫的脸上一瞬间显露出令人恐惧的微笑，我感到不寒而栗。

“拜托还是给我一间宽敞舒服的房间吧。”香山还在虚张声势，但看到春子担心的面容，还是点头应承下来。

“真理小姐，拜托，请拿两三条毛毯过来。”俊夫打开地下室的门返身道。

“顺便再拿五六本杂志。”香山刚一开口，俊夫就扳起脸瞪视着他。

大概是对香山这种满不在乎的态度感到气愤，不过毕竟还是没有爆发。

没过多久，真理便拿着毛毯和杂志返回。

“给你，晚安。”真理将东西交给香山，香山笑呵呵着钻进地下室。

在裸露的电灯泡的红光照耀下，香山慢慢走进地下室。

望着香山的背影，俊夫“啪”地一声关上门，小心翼翼地上了锁。

“这样大家应该就能安心睡觉了吧？”

我和真理对视一眼，微微点头应承俊夫。

现在应该已经不用再担心什么了。

但究竟为何还有一种不明缘由的不安感呢？

回到客厅，俊夫将手里的钥匙交到小林手里。

“请等大家起床后再开门。”

“啊？……是。”小林有气无力地答道。

“你们俩个也请休息吧。我们所能做的事就这些了。只能祈祷明天是个好天气。”

“或许是这样……今日子，我们回房间吧。”

今日子的肩头抽搐着，还在抽泣。小林站起身，手搭在妻子肩上，带她返回房间。

剩下的人只有我、真理、俊夫、美树本和香山的妻子春子。

“我丈夫……真的是犯人吗？”春子轻声问。

我不禁困惑起来：如果她坚持说丈夫不是犯人还可以理解，但是……他们究竟是怎样的夫妇？

“这也只是我根据当前状况做的推理。”

“喂喂，别说那种没自信的话。那家伙不是犯人吗？”俊夫急躁地插嘴，我的头脑变得更加混乱了。

“……但是，那果真是犯人的举动吗？”美树本低声质疑。

“虽然没有证据，但毕竟还能让大家安心一些。”

“如果等到警察来了，不就可以进行彻底搜查了吗？”

“不是没留下任何证据吗？不管怎样，除了那家伙，其他人不能考虑是犯人。我也该回房间了。”说着话俊夫向廊下深处走去。

剩下我们三个，在春子面前陷入沉默。

春子低着头忽然开口，“……我是后妻。”

对春子的话我不知道如何应对，看看真理，她也显出一脸困惑。

“那人对我和孩子们都太温柔了。虽然在工作上被人冠以诸如鬼社长非人类之类的恶毒称谓，但他从不在我面前提及工作的事，实际上我也不知道他在做什么。我只了解他生活中的一面。”

“但是，即便香山做了让人嫌恶的事，即便有被人憎恨的理由，也不能成为杀人的理由吧？”我终于说出袒护香山的话。

“但是，也有因自己险于被杀而反过来杀人的情况。”美树本提出异议。

说的也是，我再次陷入沉默。

是那个叫田中的人对香山抱有仇恨而追到这里来吗？

“不管怎样，夫人也回去休息吧。……即使再这样冥思苦想也不会想明白的。”

春子的脸上浮现出无力的笑容，站起身蹒跚而行，慢慢上楼。

美树本一边用担心的目光送她离去，一边说，“那么，我也回去了，你们俩呢？”

94.长夜初始

当然也在考虑回去，但因为不在同一房间，就要和真理分别了。这让人感到少许不安。

95.和真理一起（选A）

虽说如此，但不知为何还是犹豫着没有提出这一晚在哪个房间度过。

灯光熄灭更令人产生不安，我们默默上了二楼。

《PG》7整整晚到15天，而我也跑了15次书店，现在BOSS见到我就说快了快了。（吴忠军；22；男；262500；山东省青州市北城菜园村南巷32号；兴趣：开车、电玩、绘画、发呆）；

上楼梯时，美树本一瞬间向我身上倒来。

“你不要紧吧？”

“对不起。只是有点头晕…”美树本还是自行回了房间。

“多加小心。”美树本留下最后一句话回自己房间了。

虽然不知要小心什么，但感觉似乎是这种场合最适宜的话了。

听到“咔嚓”上锁的声音，我转向真理。

“那个……”刚要开口说话就被真理抢先了。

“你该不会打算只留下我一个人吧？”

我感到惊讶的同时稍许安心。

“怎么会呢?来我的房间吧!”

“嗯。”真理也露出安心的微笑。

我打开自己的房门，先让真理进去。

真理坐在床上，我和她面对面坐在另一床上。

“…能陪我一直到早上吗?”

“嗯。”尽管身体疲倦，但也没想过能轻易入睡。

96.真理在身旁（选A）

沉寂的寓所之夜。

只有我和真理俩人的房间本该有所期待，但现在……

我默默伸手将真理的手轻轻握住。

“绿小姐真的死了吗？”真理低声自语。

我无言以对。

“或许到了明天才知道全部都是闹剧……只是这个寓所的余兴节目……绿小姐也精神百倍地起床跑过来……不会这样吗？”

绿无疑是死了，这是无可否认的。

但真理所说的情景，一瞬间在我的脑海中浮现。

全部是场闹剧……如果真那样的话就全无所谓了。

“我害怕……”

“我也是。”

“……为什么人类会有谋杀这种行为呢？”真理提出带有哲学色彩的素朴的疑问。

当然这对于我来说是无法回答的。

“我不能相信香山这样的人会杀人……”

“我也是。这一切我也都不能相信。”

“真的吗？那么，你的那一推理毕竟还是有误了？”

“不，我不认为推理是错误的。但或许其中有大的疏漏…”

如果真的是我弄错了，犯人另有其人，那么现在究竟该怎样做？

……倘若犯人另有其人，那么或许还会出现新的牺牲者？想到这我的身体不觉颤栗起来。

“透。”真理低语道。

“什么？”

“到我旁边来。”

我默默地坐到真理身旁，用手揽住她的肩头。

真理娇小的肩头微微颤抖着。

无论发生什么，我都要一直为她守护。我在心中暗立誓言。

身体的接触令人稍许安心，不知何时，身心疲惫的我和真理就这样靠在一起睡去。

……朦胧间睁眼醒来，发现自己一人躺在床上。

擦着浮肿的眼睑环顾房间，已经没有真理的踪影。

“真理？”我呼唤着。

没有回音。

看了一眼腕上的手表，显示为3：50。

侧耳倾听是否有淋浴的声音，但只听到窗外暴风的呼啸。

我站起身来走近房门。

……门竟然开着！



虽然只打开一点，但房门确实是开着的。

我颤栗起来。

莫非有人趁我们熟睡之际，打开门锁进来了？

之后又将睡着的真理偷偷搬运了出去？

不！绝不可能！

在不惊醒我们俩人的情况下做那样的事应该是不可能的。

并且也没有必要。

真理也许是由于什么理由而自已离开了房间。

比如，回自己房间取东西，回自己房间淋浴之类的。

故意为不惊醒我而悄然离开。

但无论怎样，她现在是一个人！

我的心头顿时涌现出不安感。

不管怎样必须去确认她是否安然无恙，必须去接她回来。

大家都陷入沉睡，廊下鸦雀无声。

灯依然点着。

我蹑手蹑脚地来到真理房前。

“真理！”我敲打房门轻声呼唤。

没有回音。贴在门上凝神静听，也只能听到风的呼啸。

浴室就在门边，如果在淋浴，不应该什么都听不到。

试着拧动门把手，没有上锁，轻轻一下房门开了。

98.真理的悲鸣

“真理？在吗？”

正当我要开口时，楼下突

每期都买《电玩》、《电新》、《动感》、《掌机迷》，对贵社支持度100%，家中海报太多，快没地方贴了，是否应该送些有意思的小礼品呢？（肖琦；23；男；214035；江苏省无锡市前盛岸126号；兴趣：TV GAME；）

然传来一声悲鸣。

这种在你面对真正恐怖时的悲鸣声，具有令人颤栗的效果。

此刻的悲鸣声就是如此。是真理在面对什么可怕事物时发出的求救……

即便知道这些，我的脚也不能挪动半步。

不想再看促发那种悲鸣的事物。

心理所能承受的恐惧已到了极限。

悲鸣声再度传来，听起来更无力、更恐怖、更悲哀……

二层就像完全无人一样万籁俱寂。

尽管期待有谁听到悲鸣声而飞奔出来，但没有丝毫迹象。

99.救人？还是叫人？（选A）

要尽快赶到真理身边！我鼓起勇气跑下楼梯。

客厅没人。

来到门厅，向干燥室方向望去，一瞬间我感觉心脏停止了。

地下室的门大敞着。

心脏开始“咚咚”地狂跳。

“真理？”从自己喉咙深处传出的声音连自己都不敢相信地沙哑。

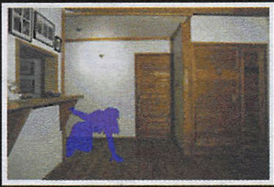
香山从地下室逃走了？究竟是怎样逃走的？

或是反过来……有谁开锁进入地下室了？

究竟又为了什么？

这时，“啪嗒啪嗒”的脚步声徒然响起。

我惊讶得几乎跳起来，回头望去——真理正向这疾奔，因脚步太急而摔倒在地。



“……透！”真理惊讶和安心交融的声音。

“真理…究竟发生了什么？”真理不回答我的提问，直扑进我怀里，我紧紧揽住她颤栗的双肩。



“怎么了？刚才的惨叫声是……真理？”

“叔父…叔父和叔母…”

虽然大致已经可以想象出结果，但我不愿去接受。

莫非……这次又有谁去袭击小林夫妻了吗？不可能。

无罪的人们接连被杀，这种事不能原谅！

“难道…连小林夫妻也…？”

面对我的茫然发问，真理在我胸前默默点头。

“究竟是谁……”

我转向地下室。

香山……香山现在怎样了？

100.香山还在地下室吗？（选A）

我决定先去地下室确认一下香山是否还在。

“真理……不要离开我。”

101.美树本死亡

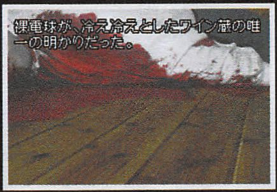
在我目光注视下，真理扬起满是恐惧和泪水的脸。

我紧握真理的手，向地下室走去。



“香山先生……”我对向下延伸的楼梯呼唤，没有回应。顺梯一步步下去，身后的手紧握真理。

裸露的电灯是冰冷的仓库中唯一的照明。



在灯照下，香山趴在地上，脸朝向一侧双目圆睁。

以脸为中心周围形成了一个半径约一米的赤黑色血沼。连香山也……

现在已经处于无法维持正常思考的状态。

四分五裂的尸体、没有身姿的袭击者、被殴打致死的绿、再加上小林夫妇和香山……

已然是不能再依靠推理来解谜的了。

如何才能存活到明天呢？

再不考虑这个问题，我和真理也会被杀……

不得不采取行动。

“不要，不要……”真理紧靠在我身上，抽泣不止，目光虚无。

“真理，真理要振作！不然我们也会被杀的！”

我抓着真理的肩膀摇晃着，瞳孔中终于恢复了光芒。

“还是先上去吧！”

虽然不知道接下来做什么，但不想一直和尸体呆在一起。

真理被拖拽似的随我登上阶梯。

在玄关处静立一会儿，思考着下一步该做什么。

去看看小林夫妻？还是先去通知存活下来的全员？

还是先去通知活下来的人！

特别是应该尽快通知香山

许多同学说花10元钱买本这样的书没什么用，真是郁闷。竟然有人这样评价《掌机迷》。如果说有用，那不如买教科书了。（韩振宁；17；男；301800；天津市宝坻区海滨宿舍12条8号；兴趣：电玩、漫画、动画、篮球、音乐；）

的太太春子。

虽说如此，但如果春子是犯人的话，那就没有这个必要了……

握着真理的手返回二层，巡回敲开各房间。



"起来吧，起来吧!非常事态!拜托大家都赶紧起来吧!"

美树本、香山的房间没有反应。

一扇门小心翼翼地微微打开，是OL三人组的房间。

门缝中显现出可奈子的脸，炯炯有神的双眼死盯着我和真理。

服装没有更换，大概一直都未入睡吧。

"又……发生什么事了吗?"我表情沉重地点点头，这时春子开门来到廊下。

"夫人……你丈夫他……"我语塞了。

真理脸别过一旁地哭泣起来。

看到我们这种样子，一瞬间春子好像觉察了事态，脸上顿时失去血色，身体摇晃着用手扶住墙壁。

惊惶失措的我正要跑过去，被她伸手制止。

"不要紧、不要紧的……我丈夫在哪里?"

"地下室。"

听到我的回答，春子深呼吸数次后下了一层。

虽然最初还在想，听到丈夫死亡的消息后春子会否就此昏厥过去，但现在看来或许她比表面看上去要坚强得多。

"那个大叔……被杀了?"可奈子轻声问道。

"不止这样，连老板和老板娘也……"

"是三个人?!"

接下来听到剩下二人唏嘘的声音。



"你们三人一直都醒着吗?听到什么动静吗?"

房门"砰"地关上了。

侧耳倾听，房中传来抽泣和低语混杂的声音。

我已经没有恳请她们再开门的心情了。

不管怎样，没有想过这三人之中存在犯人。

或许就这样紧闭房间与外界隔绝对她们来说比较安全。

二层还剩下一人，应该是美树本。

为什么他不出来?难道说……他就是凶手?

抱着这一想法，我站在美树本房前。

"美树本先生!美树本先生!不在吗?"

比刚才更猛烈地敲门，但仍然没有回音。

试着去拧门把手，令人惊讶的是——房门没有上锁，轻易就打开了。

是去什么地方了吗?不是，美树本还好好躺在床上。

在此种状况下还不上门锁，



究竟发什么神经?

是有不会被杀的自信呢，还是他本来就是……

"美树本先生!请起来!美树本先生!"

我走近床，在他耳边大嚷着。

……但是，美树本依然一动不动。

"难道是……"真理语塞。

"死了吗?"一瞬间我也冒出这种想法。

"那种事当然不可能，一定是太累了。美树本先生!美树本先生!"我战战兢兢地试着去摇动美树本的身体。

像圆木一般的硬直感。

"脉搏……试一下?"

"别说傻话了。之后也没有受伤，怎么就会死了呢?"说着话，我抓住被单外的那只手。

"啊!"我不觉缩回手，他的手像冰一样寒冷彻骨。

连美树本也被杀了吗?

我慌忙再次抓住其手腕，慎重把脉。

"毕竟……毕竟……还是死了吧?"真理一副似笑非哭的表情发问。

我只有默默点头。

脉搏完全停止了!

伫立半晌，不能做任何考虑。

在即将要与犯人对决的关键之时最值得信赖的美树本也被杀了!

不，等等。真的是被杀吗?

"或许美树本不是被杀的!"真理表情惊异。

"你说什么?"

"美树本的头部遭到剧烈殴打。或许在那时，出现了脑内出血。这样一来经过一段时间脑部的血迂积后对脑形成压迫。放置不管的话可是会死人的!"

"那么……是自然死?"

"由于本来原因是遭到殴打，

赠品不错，今后最好能出一个系列的如《火炎纹章》、《机战》、《塞尔达》、《马利》等等，还有关于手机、汉化和妖怪的节目应该减减了。（五曦郎；18；男；100000；北京市丰台区新华街七里10楼10层7号；兴趣：体育、游戏、医学；）

所以被杀之事没有改变。但既然没发现其它外伤，就只能做这种考虑。”

不管怎样，美树本死亡这一事实已无可改变。

只不过与被杀害相比，由于受伤的原因而致死的考虑较为轻松些。

105.犯人只有俊夫！

“喂，透！”突然，真理惊恐万状地用手捂住自己的嘴。

“怎么了？”

“美树本在这里死去……香山、叔父他们也……那么，杀害大家的人到底还是……”

只剩下俊夫……即是说，犯人就是俊夫吗？

“对绿的死悲痛欲绝的样子……难以抑制地要杀香山的样子……”

这一切全都是在演戏？

“春子她……一个人不要紧吧？”真理担心地低语。

不好！如果俊夫是犯人，现在已无可争辩了！

106.与俊夫对决？（选A）

除我以外剩下的都是女性。

倘若陷入一对一的战斗，我或许没有胜算的把握。

如果大家不相互团结信任，就还会出现新的牺牲者。

不想在真理面前暴露出自己软弱的一面。

倘若真理不在身边，或许我就会哭着叫着飞速逃离这个鬼地方。

自己决不是有勇气的人，对打架也没有自信。

但是，不能让真理看到我懦弱的行为。

“还是先向香山太太和女孩子们提出警告吧。”我尽可能使声音不颤抖，以平静的语调对真理说。

“另外，还要去看看小林夫妇的情况……”

“不！那种地方……我不想再去那种地方！”真理语气强烈地连连摇头。

回想起她发出恐惧时的悲鸣，她一定不想再看到那种场面了。

我也不想冒着危险特意去看那种场面。

“……没有办法啊。真理，去女孩子们的房间吧！还是和她们在一起的好。”

“那么…透，就你一人…”

“不要紧。我马上回来。”

尽管语调尽可能保持平和，但不安感却愈来愈强。

行至女孩子们的房前，我再次用力敲门。

“拜托请开一下门！让真理进去和你们呆一阵。”

门内一片寂静。不让进吗？正揣测间，门悄然打开。

“…只是真理吗?”眼镜少女亚希从门缝露出半张脸问道。

“嗯,我去看看下面情况。”

“好的。请进来。”

真理低头进入房内。

关闭房门之前我向门内叮嘱道，“俊夫来的话，绝对不要给他开门！”

没有回音,但多半已无大碍。

我做了一次深呼吸后向楼梯走去。

我屏住气息，蹑手蹑足地顺梯而下。

原本舒适的寓所现在简直就成了完全不同的另外一个建筑物。

拐角处、房屋一角的家具后面……那些黑暗场所似乎都埋伏着屏住呼吸的俊夫。

“香山夫人！春子在里面吗？”我向地下室里呼唤着。

总感觉身后有人悄然靠近，一次又一次地回头……

终于，春子慢慢上来。

虽然没有流泪，但脸色青白几欲摔倒。

“夫人没事吧？一个人太危险！请赶紧上二层和女孩子们呆在一起吧。”

春子仿佛没听见我的话，从我身旁擦身而过，幽灵一样地上了二层。

虽然深感不安，但还是先去看看小林夫妇的情况吧！

拾起扔在客厅地上的拖把柄，端着它走进了食堂。

一边确认桌下有无俊夫潜伏，一边谨慎前进。

突然鸣响的鸠时计使我的心脏几乎跳出来。时钟显示4：25，距离天亮还有数小时。

107.两具被惨杀的尸体

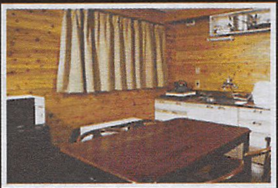
经过食堂后门继续前行，里面有三个房间。尽头处是小林夫妇的。

轻轻一推房门就开了……

我先将房门大大敞开靠至墙壁以防门后藏人，之后迈入房中。

灯还在亮着。

小而整洁的厨房和相邻的榻榻米居室灯光通明。





极为普通的家庭餐室。

看上去，感觉这里还是没有什么异常情况。

猛然间，低头看见小林…背靠墙壁，摊开双脚坐在

一直在纳闷，每期中奖名单中为什么总没有我的名字？不过，如果上天有眼的话，请让我中头奖吧！毕竟我的GBA没了，阿门！
（高伟；17；男；261021；山东省潍坊第七中学30级16班；兴趣：睡觉、看书、玩GBA；）

地上。

腹部菜刀耸立，所靠坐的周围一带化作血海。

既像试图自行拔出菜刀，又活像切腹自杀，双手紧紧握住插入自身腹部的菜刀……

胃液翻涌上来，我用手紧捂住嘴。

几乎要吐出来，我慌忙跑向浴室。

打开浴室的门，有什么东西向这边直落下来。





是遍染鲜血的手！

我几乎惊出声来。

浴室的墙壁上、洗面台上，纯红的鲜血到处飞溅。

赤裸的今日子，头枕在浴缸边缘，气息已绝。

玻璃球似的虚无的瞳孔死死盯在我的脸上……

之前就在这里，看到眼前情景的真理无法抑制地发出悲鸣。

对于真理来说，在血泊中死去的人是自己的叔父夫妇。

这究竟给予她的是何等的打击？

在这种状况下，真理还能保持清醒，或许这就已经表现出她看不出来的坚强意志力。

想早一刻回到真理身边。

尽可能避开看见二人的尸体，我目光游离地跑起来，三步并作两步。

已经不能再像刚才那样保持警戒地慢慢步行，心里只想以最快的速度离开这里。

经过食堂后门时，发觉门把上附有血状物。



驻足细看，不仅门把，附近地板上也是黑色的血迹。

108.沾血的后门把手（选B）

我咽了口唾沫,走近后门。

尽可能不接触血，用手指捏住门把旋转。

门上着锁不能打开。

即是说，俊夫并未从这里逃出。

109.后门……上着锁（选B）

是否是杀害小林夫妻后经过这里时无意中碰了门把？

但是，真是这样的话，附在上面的血量就太多了？

感觉是用遍布鲜血的手握住门把……

110.后门的血痕

我慎重地解除门锁，将门微微打开。



寒风呼啸,暴风雪迎面扑来。

畏缩的瞬间，看到雪中有红色物。

是血！大量的血洒在积雪上，看上去仿佛洒上果汁的冰草莓。

究竟是谁的血？

震惊之余，我不禁产生疑问。

倘若是俊夫杀了小林夫妇，其身上大概也会一定程度地被反溅上鲜血？但是，绝对不会流淌成这样。

—— 结局五 ——

[真理的救援]

111.积雪上的大量鲜血(选A)

还另有别人被杀吗？

或者还是，俊夫在杀害小林或其他人时由于遭到拼死抵抗而使自身受了重伤呢？

我下决心向暴风雪走去。

后门开着，从里面透出的光照在血迹上。

一步步沿着血迹踏着深深的积雪前进，脚已被冻得失去了知觉。

行进了五六步，照明和力气都消失了，大雪中已很难追寻到血痕。

我驻足向黑暗中望去。

黑暗之中显露出一对野兽般的双眸。

突然，暴风雪中一个黑影大叫着扑来！

来不及抡拖把，我被仰面按倒在雪中。

一股可怕的力量卡住脖子，将我的头按进雪中。

“是谁！”我挣扎着从喉咙深处叫出声来。

脖子上的力量缓和了，传来惊讶的声音，“矢岛透……是透吗？”

是俊夫的声音。他不打算杀我吗？

“是俊夫吗？”

压在身上的力量急速消失，传来颓然倒地的声音。

我战战兢兢地起身，朦胧中看见倒在雪中的俊夫，额上

怎么会有人喜欢烧录卡？先不管是不是任迷，单说烧灵卡毫无收集的乐趣我就烦。我家里的E版卡少说也有20张，买5个烧录卡也够了，可我喜欢。（紫阳；18；男；261041；山东省潍坊市第二中学高三1班；兴趣：篮球、游戏；）

遍布鲜血，脸色比雪还要白。

残酷杀害香山和小林夫妇的人或许就是俊夫，他也受了重伤吗？

我犹豫着是否该逃走，结果还是留了下来。

“俊夫,究竟发生了什么？”

俊夫刚才的那种蛮力似乎已然耗尽，用微弱得几欲消失的声音低语着。

“是那家伙……还是那家伙。”

“那家伙是谁？”

我追问道，但声音好像已经传不进俊夫的耳中了。

“听到奇怪的响声，我来到廊下……打开老板的房门，刚向里面探视，头上就挨了沉重一击。那家伙躲在门后。我…我拼死跑到后门。”俊夫气息微弱，声若游丝。

“那家伙是谁？俊夫！”我贴近他的脸大嚷道。

“尽管逃出门外，但门从里面锁住了。我……我已经不行了。那家伙一定会把所有的人都……”俊夫的声音听不到了。

“俊夫！告诉我是谁？是谁干的？”我抓住被埋入雪中的俊夫的肩膀摇晃着。

或许已经死了。

即便还有气息，在没有医生的状况下也无法获救。

我将俊夫的身体从后门拖至较温暖的食堂，耳朵贴近俊夫的心脏……已经停止跳动，灯光照耀下俊夫的脸完全就是一具死人的脸。

我的思维更加混乱了。

俊夫不是犯人，遭到“那家伙”的毒手，小林夫妇也同样遭到“那家伙”的毒手。

“那家伙究竟是谁？”

活下来的人除了我和真理以外就只剩下春子和OL三人组了。都是女性，也不是特别有体力的那种类型。

她们中会有人袭击小林夫妇，打倒俊夫吗？

112.“那家伙”是谁？（选B）

如果……是香山……

突然回想起来，还没有探试过香山的脉搏。

我和真理都没碰那人。

莫非，那家伙只是单纯地诈死？

之后在这建筑物中到处徘徊，一直在找寻下手的机会？

113.香山真的死了？（选B）

香山是否真的死了，对此还有必要确认一下。

我再度握起拖把穿过食堂，到达通向地下室的门。

与最后看见时完全没有改变，门半开着。

我深呼吸一口气开始下楼梯。



还未下一半就看见香山的尸体，与发现时一样倒在楼梯下面。

是在诈死吗？残杀小林夫妇、袭击俊夫之后又返回地下室？

我慎重地走下最后数段楼梯，慢慢在香山周围绕行审视。

今天一天已经多次闻到的呛鼻气味已经清楚地表明自香山头下流出的赤黑痕迹就是血。

用拖把柄轻轻碰了碰香山的身体，没有任何反应。

触摸香山的手，也是冰冷的。再试脉搏，没有任何感觉。

香山是真的死了……一瞬间松了口气。

那么究竟是谁干的呢？

僵尸……活跳尸……在没人看见时徘徊杀人吗？

不是的话，就只能考虑女性之中的谁是那可怕的杀人鬼了。

……等等！活跳尸？

我跪下身来，仔细审视几欲使人作呕的香山的脸。

两眼怒睁着，破裂的额头上粘附着被血凝固一起的头发。

将手放在心脏一带探试，没有体温，连轻微的鼓动也感觉不出来。

谜题的数枚碎片终于拼合在一起！

114.犯人揭晓（选A）

这场恶梦一样的事件的罪魁祸首是谁，现在终于明白了。

115.犯人是他!(犯人的名字输入“みきもと”或“ようすけ”)

犯人是……美树本。

正当我对此确信之时，寓所中的某处又传来悲鸣。

真理?不,不是真理的声音。

顺楼梯跑上一层。

听见走廊里有人跑动的声音。

又出现了新的牺牲者？

该死！如果我能更早明白真相的话……

刚登上楼梯，就看见香山的妻子春子倒在二层楼梯前的一幕。

左右环顾，没有其他人的身影。

“那家伙”已经回房间了吧。

我蹑足走近春子。

已经不行了。一眼看去就明白已经没救了。

从破裂的额头流出大量鲜血，已经看不见任何事物的空虚瞳孔……

已经明白犯人真实面目的现在，在尸体面前，愤怒更多过于恐怖和悲哀。

我想我是这世间最可悲的人了。我长这么大，虽然有了台GBA，但GBA专用带我连摸都没摸过。当别人问起我玩过什么GBA游戏时，那种尴尬与无奈至今无法形容。真是可怜了我的家机——GBA。（海南 韩敏）

我握紧拖把，打开美树本房间的门。

床上的情景和最后见到时一样，美树本依然躺着。

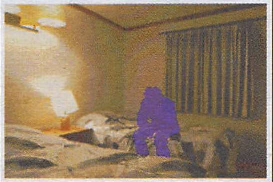
“美树本先生，你已经可以不用再装死了。”我靠在紧闭的门上，对“尸体”说。

“死尸”纹丝不动。

我的推理有错误吗？

刚冒出这种想法……

“……就差一点了。既然暴露了那可就没办法了。”美树本忽地起身，两脚放下床。“你是如何知道的？”



“你的手过于冷了。比处于这里还冷的地下室的香山的手还要冷。简直就像曾浸在冰雪中一样。”

“……原来如此。有点冷过头了，是吧？”美树本一边咋舌一边从衣服下取出什么东西。

紧张之下看清楚是球状毛巾不是手枪。

“就是用这个……使脉搏停止了？”

“嗯，说对了。”

在腋下用手臂用力夹着球类物体，手腕的脉搏即会停止。

因为血液运行被阻止，这是当然的事。

美树本预想到会有人来调查而事先将手伸到窗外的雪中冷却，再在腋下夹着球状毛巾等候来者。

由于面对太多的死亡，所以没有余暇一个一个充分检证。于是，就没能看穿这种单纯的伎俩。

如果提早一步看穿，春子就不会死……

“为什么你要做如此残忍的事！大家……大家都是无罪之人！”我压抑不住心中的怒火大喊道。

“再没有像人类这样罪孽深重的生物。为了自身的存活而夺取无数生命。”美树本一副不以为然的神情。

“那只不过是诡辩！为什么杀害大家！香山、小林、俊夫、绿……还有田中。”

“田中？我可不记得杀过那个家伙。嗯，从某种意义上也可以说是杀。”

完全不能理解他说的话。

“但是……你为什么独自一人到这里来？不会是特意来体验如何被杀吧？”美树本转移话题。

尽管没有发现四周有凶器，但他还是一副充满自信的表情。

“剩下的都是些女孩了。不想让她们经历这样的危险！”

“哦，你想做英雄？不过还是劝你珍惜生命的好。……但现在说这话已经太晚了！”

“不要过来……”我慌忙抄起拖把。



美树本毫不介意的样子，慢慢逼近。

我被这种异样的杀气所迫，一步步后退。当后背撞到墙上时，身后的手探寻着门把。

“想逃吗？然后再去恳求那些女人们来救你？”美树本嘲笑道。

不行，被看穿了。我叫喊着向愈来愈近的美树本飞扑过去。

美树本避开挥空的拖把，一瞬间绕到我背后，手腕箍住



脖子，手上握着不知从何处取出的匕首。

“遗憾啊，要结束了。”

抵住我喉咙的是冰冷的匕首。

“透？”

听到呼叫声的一刻，美树本身体一震。

恢复神志的我两手抓住美树本握匕首的手用力一扭挣脱出来。

美树本发出呻吟声，匕首掉落，但立即又反扭住我的手将我按倒在床上。

卡在脖子上的双手渐渐合拢，愈来愈紧。

“呜呜……呜……”

不但不能呼吸，气管还有几欲被手指插破的剧痛感。

脑海中产生一片空白，愈来愈大……



忽地，压在身上的体重消失了，恶心和咳嗽同时翻涌上来。

微睁双眼，站在敞开的房门前的真理正茫然若失地望着自己遍布鲜血的双手。

刚一察觉我的视线，她就跑了过来。

“透……不要紧吧？”

我发不出声音，只是连连点头。

“太好了。我……还以为你也又要被杀了……”真理攀住

本期《口袋发展史》，让我想起了自己刚玩掌机时的情景，就是因为《口袋妖怪》的缘故，想必各位掌机达人也是这样开始的吧！（伍（启交）封；15；男；537500；广西玉林市育才中学011班；）

我的脖子大哭了起来。

真理为了救我的性命，刺杀了美树本。如果没有她我已经死了。

真理、OL三人组，大家一定都会被美树本所杀。

倒在地上的美树本已经一动不动了。

匕首在真理的拼死一击下，以凌厉之势刺入其背部，插在其后背正中直至没顶。一定是直击心脏的致命一击！

到现在为止与他所犯下的杀人罪行相比，所流的血量可是太少了。

他的体内简直就不像流着人血。

然而，究竟为什么他必须要做这么些恐怖的事？

他究竟是怎样杀了本来不该被杀的田中，又为何一连串的杀了那么多人？在他已经死去的现在，这些疑问都已无法解答了……

到现在为此，我已无力想太多了。只想和真理俩人就这样拥抱在一起，直至天明。

噩梦般的长夜终于结束了。



—— 终 ——

—— 结局六 ——

[最后的钉戮]

111.积雪上的大量鲜血(选B)

还另有别人被杀吗？

或者还是，俊夫在杀害小林或其他人时由于遭到拼死抵抗而使自身受了重伤？

我想早一刻回到真理身边。

本来对俊夫去了哪里是有必要做一番详细调查的。

但是，现在已经怎么都无所谓了。

穿过客厅，由楼梯飞奔而上。

到达OL的客室，一定是在10秒钟以内。

“真理！开门！”我大声地边叫边敲门。

只听到里面有争吵的声音，但门马上就打开了。

“太好了，你没事吧。”真理跑出来，搂住我的脖子。

真理如此担心我……内心的喜悦又使我的恐惧感缓和了许多。

“香山夫人来了吗？”

“还没来。”

“没听到什么奇怪声响吗?”

真理默默摇头。

那样的话多半就不要紧。

我开始点生存下来的人数。

三个女孩、真理、我，还有春子，只有这些。

只有六个人，除我以外还全部都是清一色的女性。

为了不再出现牺牲者，很有必要让所有人都呆在一起。

我走近香山的房间。

“夫人！夫人在吗？请出来吧！大家在一起会比较安全。”

焦急地等待一阵后，房门慢慢打开了。

春子站在门口，脸上像幽灵一般。

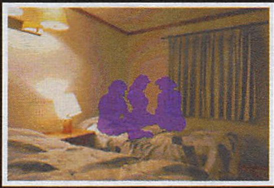
“您还是请来这里和大家呆在一起吧！”

我抓住她的手腕，半胁迫地将她拉到大家所在的房间，关上门上了锁。

三个女孩像是在防备我们一样，在房间的一角围坐在一起。但好像还没有赶我们走的意思。

或许真理已经使她们相信犯人就是俊夫。

“除了俊夫以外活下来的只



有我们。”这样的话从嘴里说出来却没有半点真实感。

大家真的都死了吗？感觉不像是现实，而像进入了电影或电视剧中。

“俊夫杀了我丈夫吗？”春子喃喃自语。

“只有那样考虑了……没有其他能做那种事的人活着，再加上俊夫不也想要杀香山吗？”

“或许俊夫是想要复仇！”

“复仇？因为绿？那么对小林他们做那种残忍之事又是谁呢？”

“为什么不得不做那么残忍的事？”

“地下室的钥匙不是给了叔父吗？”

……钥匙！对了，没有钥匙就打不开那扇门。

为了杀香山以至将小林夫妇二人也杀了吗？

“疯狂…竟有如此疯狂！”

但这样的考虑符合逻辑：杀死田中和绿的人是香山。于是，俊夫杀小林夫妇以夺取钥匙，再打开地下室的门杀死香山……

如果这种考虑是正确的，我们不就已经没有危险了吗？

俊夫为了给绿复仇完全失去了理智，但却没有杀我、真理和女孩子们的理由。

不过，既然杀了没什么罪的小林夫妇，不是也很难仅用失去理智来判断了吗？

我回想起那一凄惨的场景，几乎要开口吐出来。

“下面我们怎么办呢？”真

理问。

“呆在这里忍耐到明天早晨……。”

“到早晨以后呢？又怎么办？”

“或许天气会多少有些好转，或许电话会接通，或许有什么人会过来……”

或许，或许……其实全部都不过是满怀希望的猜测。

“如果天气、电话什么的都没有任何改变呢？””

“天气总会好转的。那时，下山就行了。”

但这并不没那么简单。即使暴风雪停止，不消除积雪的话也不能通行。

从驻车场出车，我们也不行。不，车已被埋在雪中了，或许找都找不到。

大家或许都在考虑同样的事，房间内的氛围异常凝重。

我们承受的恐惧和打击是：亲眼目睹了现实生活中难以见到的暴力致死场面；避难场所已经不存在；封闭在狭窄的房间里只听着暴风的呼啸，精神几欲崩溃；心里想着或许自己也和那些死难者一样会被残酷杀害，像香山那样、小林那样、或田中那样……

这种恐惧感几乎使人窒息。

确实，封闭在房间里是最安全的。

但是，俊夫就在外面自由徘徊……从外窥视，一旦找到机会就会再度袭来。

一想到这里就更让人坐立不安，还是逃到什么地方更为安全！



时间在沉默中慢慢流逝。

感觉上已经过了数小时，但看看时钟还未到5：00。

春子靠在窗边，用手擦拭着玻璃观望外面的情况。

“虽然一片黑暗看不清楚，但好像没有任何改变。”

三个女孩子的眼部都出现黑眼圈，满脸疲惫，相互靠在一起闭着双眼，或许只是半睡。

真理的脸色也很难看，因哭泣而浮肿的眼睑，充血的眼睛，凌乱的头发……我的脸一定也是这样。

121.电子门铃

这时，不知从何处传来奇妙的声音，是寓所的电子门铃！

“谁？”

真理再度表现出不安和恐惧。我当然也不会知道是谁。

“好像是大门的门铃……”

当然这是不可能的。在这样大的暴风雪中，黎明前不应该有谁会来这山中的寓所，也不可能来到。

但是铃声再度响起。

又一次，再一次……

我们面面相觑。

“不要！”启子大叫起来，伏倒在床上，“主啊，请你拯救这迷途的羔羊吧……”一面颤抖一面重复着祈祷词。

122.是铃声？还是圈套？（选A）

铃声仍在继续……

可奈子忽然站起来，“是谁……来拯救我们的吧！”向房门跑去，欲打开门。

不应该是来救助的，这是圈套。

“等一下！不会有谁来的！”我慌忙上前拦住可奈子。

“铃声不是一直在响吗？你听！”

确实是铃声在响。

“或许这是俊夫鸣响的！”

“你为何知道？”

“我怎么会知道！那种事！”自己也混乱了，不知道究竟在说什么。

“对了。或许是为了将我们引出来。不，或许是风刮起什么东西敲打在门铃上。”

那种事有可能发生吗？

“那种事我不相信！如果大家再沉默，救援的人回去了怎么办？”

可奈子用令人难以相信的力量掰开我的手。

“讨厌！我已经不想再被关闭在这里了！”向门外飞奔而出。



123.飞奔而出的可奈子（选A）

怎能放她一个人出去！。

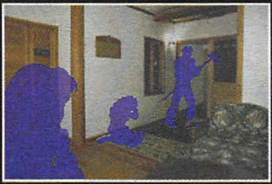
“真理。在我回来之前谁也不让出去。”

我拿起拖把，飞奔出廊下。

已经看不见可奈子的身影。侧耳静听，也已没有了铃声。

跑下楼梯，一眼就看见可奈子站在大门玄关前。

向玄关方向看，门玻璃被打破，谁的手由外面伸向门把，像是要打开门锁。



紧握拖把靠近玄关，由打破的玻璃吹进来的风雪在内外

■希望《掌机迷》的内容更丰富一些，光盘的游戏更多一些，光盘的游戏更多一些，送一些精彩壁纸。（罗靖宏 福建省；）
■《掌机迷》的光盘太好了，希望继续发扬。网站一定很有逛头吧，期待中……（罗振东 云南；）

门之间肆虐。



从外侧房门突入伸进来的手全都是血迹。

我战战兢兢地用拖把柄捅了捅那只手。

没有一点反应。

虽不知道是谁，但好像又增加了一具尸体。

轻轻开启门锁，打开门。

更凛冽的暴风夹杂着雪花迎面袭来，看不清周围的一切。

门上的尸体慢慢倒下。

和着雪和血的脸正大睁着双眼……

那双眼无疑是俊夫的。

“俊夫吗？”

我的低语声即刻被暴风雪吞没。

为什么俊夫会在门外？



不明所以。

一阵强风掀起雪片，我慌忙关上门。

可奈子坐在地上抽泣着。

“谁来……救救我……”

她在被我追赶的短暂时间里很难考虑会杀俊夫。

那么究竟是谁杀了俊夫？

不明白。

但是看起来像是有什么人从外面袭击他。

难道真会是我们不知道的人，他才是全部事件的制造者？

避开所有人的视线在寓所中自由出入，连杀数人……

真的会有那种像恶魔一样的家伙屏住气息藏于某处，，在暴风雪中寻求下一位牺牲者？

“大家都会死去？”不吉的话语令人脊背发凉。

可奈子精神恍惚地东张西望，喃喃自语着，“大家都要死，大家都要死了……谁也不能获救……”

真会发生那种事吗？不敢否定。真的大家都会死吗？无法逃避这死神的魔掌吗？我……还有真理？

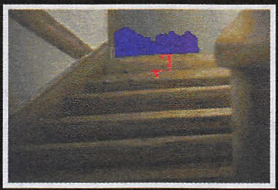
不知道如何是好，面对恶魔想象不出有能够与之对抗的手段。

“透，透！又怎么了！”突然听到真理的声音，我抬头望去，真理正顺着楼梯下来。

“真理！为什么到外面来？太危险了……”

“因为你还回不来……”

我们相互走近，紧紧地抱在了一起。没有踌躇，没有羞涩。在这种极度恐怖和绝望面





前，至少这样还能有少许平静。

我将俊夫的死告知真理。

“俊夫？为什么？”

“不知道。遍布鲜血，我想是在外面被杀。”

“被谁?究竟是谁?除了我们以外，这里已经没有别人了！”真理喊叫起来。

这时，又再度响起悲鸣。

像匕首一样尖锐，充满恐怖的悲鸣……

这场噩梦还没有终结吗？

在绝望中，我的脚失去了力气，几欲当场倒下。

真理紧紧握住我的手。

“大家都要死……大家……死……”可奈子还趴在地上，重复着同样的咒语般的话语。

我无视可奈子，和真理登上楼梯。

二层楼梯口有人倒在廊下，鲜血顺梯流下……是香山的太太春子。

新的事件已经对我们的心没有震撼了。恐怖和绝望已经达到饱和。

从仰面倒下的春子头下赤红色的血滩中鲜血长流。跪身摇动她的身体，号脉，已经死了……

某日，同桌（男）将刚买的《掌机迷》带到学校，结果，可想而知，此物被本姑娘接收，这可不能怪我，只怪他买不逢时。从此，我便成了真正的“掌机迷”。（卢晔；16；女；100101；北京市朝阳区信息工程学院附中高二2班；）

圆睁的双眼像是遭受到什么惊吓又像是在控诉。

“犯人又进来了！”真理浮现出恐怖的表情大叫起来。

我的思维愈来愈混乱。刚才袭击俊夫的犯人究竟是何时侵入的二层？没有通过楼梯。

对了，亚希和启子怎样了？思考的瞬间，浮现出一个可怕的想法：对恐吓信感到畏惧，很早就封闭在房中，看上去最胆怯的三人……如果她们三人是共犯？

顷刻间心情如同遭到电击一般。

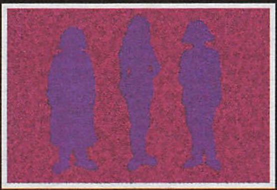
如果真是共犯呢，不就可以做成各种各样的事吗？

124.生存游戏

短时间内将尸体肢解；可以有一直在房中的不在场证明；并且……

在真理离开后将春子殴打致死。

忽然意识到——在春子和俊夫都突然被杀的现在，仍然



存活在这寓所的人只有我和真理，再加上那三个人！

又一次完全陷入谜局……

她们三人即将来杀我们……

这种猜想比相信俊夫是犯人时，更增添无数倍的恐惧。

我赶快站起身，环顾周围寻找避难的场所——只有我的房间。

拉着真理的手疾步飞入自己的房间。

颤抖的手几乎连门都锁不上。

“为什么？不去看看她们的



情况？”真理不解地询问。

“傻瓜！还不明白吗？剩下的人除了我们就只有她们了！”

这番话在真理的头脑中沉浸了很长一段时间。

“等等……不会有那种事吧？那些人……怎么可能做……”真理语塞。

“那么真理，你能否相信：这里还有除我们以外的人，在谁也没有觉察的情况下自由出入？”由于极度的恐惧和混乱，我对真理怒吼道。

“但是……但是，那种事……”

“我也感到震惊。但是除此以外再没有其它考虑！”

听到有谁慢慢上楼的声音，



是可奈子？

以为我不在，不再做演技，直接返回房间了？

打算回房间一起商量如何收拾最后剩下的我们？

一声凄厉的悲鸣，继而又传来疾奔，进入房间的脚步声。

我和真理屏住气息，侧耳静听。……

再没有声音。

“接下来怎么做？”真理低语道。

我默默摇头。

这不是普通人所为。

这些极普通的办公室女职员为何要连续杀人?理由是什么?

完全不能理解和想象……

“但是……那三人不一定是共犯吧？我不能相信。看可奈子那个样子，你能说是演技？如果可奈子什么都不知道呢？”真理产生质疑。

“不能那样考虑！那三人不是说一直都在一起的吗！共犯的话就三人全部都是！”虽这么说，但实际上自己也不敢相信。

“我要去确认一下！”说话间真理就要出去。

“喂，等等！你说什么！现在出去太危险了！”

“只有我们得救就好吗？已经不想再看到有人被杀了！不能见死不救呀！”

“明白了！我去。我们约定：我出去后，你一直留在这里。无论我多晚回来，都绝不能从这离开。”

“明白，就这么约定，但是要尽快回来，千万要多加小心。”

“当然。”

我再度拿起拖把悄悄开门，确认好廊下除了倒地流血的春子外，再没有其他人后才溜出了门去。

真理随即关门、上锁。

我蹑足向女孩子们的房间走去。

到门前侧耳静听，听到里面有谁在抽泣。

果真如真理所说与她们没关系吗？

我轻握门把，旋动，没有上锁。

真希望介绍一下神游机，虽然是TV GAME，但主机手柄一体也接近掌机吧？希望介绍一下，还有介绍一下SP电池的保养专题。
（马英超；17；男；136000；吉林省四平市铁西区实验中学2年12班；）

　　最后进门的可奈子由于过度惊恐而忘记了关门？

　　正要向房内探视时，瞬间听到奇怪的尖叫声，“呜啊啊啊啊啊！”



　　头发凌乱的可奈子高举起滑雪杖骤然袭来！

　　我慌忙后退一步，右肩剧烈疼痛。

　　滑雪杖穿透衣服直刺入肉，拔出来的顶端鲜血直流。

　　与凶器和伤口相比，更令人恐惧的是她的脸。

　　我陷入恐惧，将拖把一阵狂舞，“呲啦”一声击中她的太阳穴。

　　伴随着呻吟声，滑雪杖向脸部猛然袭来，我向后跳躲过去。

　　“可……可奈子……你……你杀了大家吗？”

　　没有说话的闲暇，她再度袭来，我已经靠在墙壁上。

　　我用左手抵挡袭来的滑雪杖。手掌像燃烧一样，鲜血“啪嗒啪嗒”直流。

　　这回终于要轮到我了，再这样的话真要被杀了。

　　我抓住滑雪杖顶端，右手用拖把向她的额头直击。

　　两下、三下……殴打之中可奈子的脸变得异常扭曲。

　　脸上的血溅到我身上，如同洗礼一般。

　　她慢慢跪下，10秒后身体开始痉挛。

　　头脑恍惚……我为什么做这种事？为什么会这样？

　　但是一想起另外两人，就立时清醒了许多。

　　她们为何不来帮忙？如果她们也过来，我一定会被杀……

　　我绕过可奈子的身体，将门完全敞开再进入房内。

　　眼前出现的情景也是在预想范围之内的。

　　房内到处是鲜血，亚希和启子倒在床上。



　　二人的头上流淌着鲜血，与春子同样是头部被殴打致死。

　　是可奈子杀了所有的人吗？……不可能！

　　可奈子比我们先下楼，又在我们之后上的二层，杀死春子是绝无可能的。

　　并且可奈子所持的是滑雪杖，周围没有其它凶器。

　　那么究竟是谁杀了春子？

　　莫非真的存在我们所不知道的人？

　　如果再没有的话，那么……

　　感觉背后有人，我急忙回头。

　　手持滑雪杖真理站在廊下。

　　“真理……”

　　“杀人魔！”



　　真理浮现出憎恶的表情，手中的滑雪杖直刺而来。

　　意外的行动使我措手不及，喉咙像火一样燥热难耐，胸前滴滴嗒嗒地染成了一片，才知道从里面涌出的是鲜血！

　　我拔出深深插入喉咙的滑雪杖。

　　“真理……”想要开口，但只有从喉咙中“咕咚咕咚”的血声。

　　真理，你……是你，杀了大家吗？

　　在我下一层后杀了春子、亚希和启子吗？

　　……不，不应该是那样。

　　听到春子的悲鸣时，真理和我在一起。

　　不应该是真理！不是真理！告诉我不是你！

　　真理浮现出恐怖和憎恶的表情，瞪视着我。

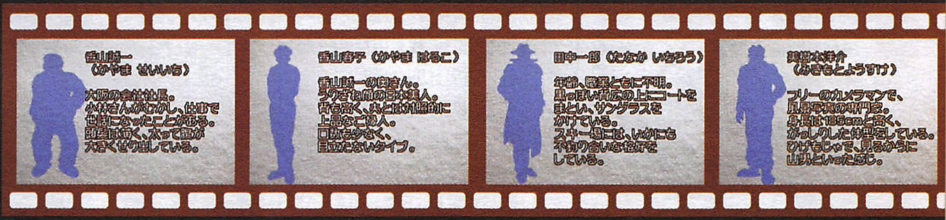
　　我感觉地板消失了一样，沉了下去。

　　眼前只有血红色，从我的喉咙溢出的血红。

　　最后孤身一人的真理将会怎样？我为真理的处境感到可怜……

　　……真理……

—— 终 ——





该游戏的精髓所在就是要通过控制和保护同伴们的安全来解决游戏里的各个谜题，最大控制12人的同伴队伍对玩家可是相当大的挑战。同时也把本来很简单的游戏大大地增加了难度，毕竟任何一个同伴的牺牲就意味着GAMEOVER。

文：gokumine

CIMA The Enemy

GBA	厂商：Natsume	发售日：2003.11.17
类型：ARPG	价格：未定	其他：——

列车载着14个准备展开新生活的拓荒者前往西部，随车的mine和Ivy作为新战士一同前往准备接受训练。和教官jester对话后就可以自由移动了，先和列车内的所有人员对话（如果调查车厢中的书可以查看本车厢内人员的信息）后，列车突然开始剧烈的晃动。为了弄清楚原因前往列车司机那里询问情况，不过在那里看到的居然是列车前方的铁轨上出现了一个通往异空间的开口，急忙赶往教官那里，不过到那里还没有等到说明事情的经过列车已经到达了传送门前，虽然采取了紧急刹车但是还是开了进去。下车后就要开始带着众人的“逃亡”路程了。



通过传送点来到第一个地方，这里教官就会详细给大家讲解操作说明和任务要求。首先要把所有的人安全运送到左面的那个连接桥那里，不要送到有白色方块的那个方形平台上。使用R键控制人物，按两下R键为全体控制，L键切换控制的任务组。而在控制人物移动的时候我们要守在右面挡住不断出现的敌人。全部过去后教官会带我们到断桥那里。踩在中间的白色机关上，桥通了以后把所有人运到对面，过去后还要控制人站到对面的机关上我们才能过去，过去后找教官，把人员全部运到那里后就可以直接下去了。下来以后往右面走，看见路被挡住，教官会告诉你可以通过改变圆形的机关颜色控制旁边拦路的障碍。继续右面，在下侧取了里面的箱子后把路用障碍挡住，这样里面的怪物就出不来了。这个时候不要把其他人带到这里来，自己先去上面取了钥匙，返回来一边挡住敌人一边把人员运到最右面的楼梯口那里，全部过去后不用理会教官直接下去即可。打开3楼的门后来到中间的部屋，出人意料的是作为敌对势力CIMA的九人众其中





PG梦攻房中的《鼻》、《豪》、《魔》我看都没有看。如果没有新游戏的话，完全可以全部登上如《龙战士》之类的精典老游戏。（苏州　俞欣尧）

之一的pike挡在了这里，难道列车事件就是他的杰作吗？不管怎么说现在对方显然要杀死这里的所有人。这时被称为人类最强战士六星之一的教官冲了过去，要mine带着其他人逃离这里，他独自对付pike。不过教官并不是pike的对手，当mine再次来到交战的地方时，pike的刀已经贯穿了教官的身体。在不得以的情况下作为人类的守护者只有和敌人同归于尽，mine保护其他的14个人不得不接受教官最后的命令离开。来到上层后pike告诉众人jester已经死了，而且并没有给他造成致命伤害，随后房间开始崩塌，众人去向不明……

当自己醒来的时候，已经和Ivy倒在了列车那里，现在要做的就是先找到其他的人，进入传送器来到一个被冰雪覆



盖的地方。刚进来后先把开始出妖怪的地方，那里一个花色的妖怪干掉以后左面的路才可以打开。过了冰桥以后发现失散的Halley，现在就可以去救他了。先往左面走打开机关后再去开右面的，不然一旦连通了桥梁后在Halley那里就会出现敌人。一路冲过去以后不要忘记回来时打开通往上面的机关，回去从那里下楼以后，Halley就要手动控制了。第一个挡住的地方需要两个人都站在方形台上，中间有个空洞的地方需要把一个妖怪打到下面去才可以打开通往楼梯的路。在空洞房间的右面先控制Halley压在机关上，然后自己快速冲进去取2个回复药后回来再干掉围攻Halley的敌人即可。空洞左面控制Halley过小桥后取箱子里的钥匙。再次下楼以后先干掉周围埋伏的几个妖怪分别打开两面的通路，走右面，让Halley站到那个有剧情发生的地方后可以得到道具。左面然后把Halley带到左面的机关上，先去机关左面取药水，然后往上走先把Halley送过去，然后利用妖怪走到机关上的空挡自己过去，下去后就要进行BOSS战了。BOSS是个大怪行动非常迅速，而且还不断的放出飞行道具。一定要事先装备好回复药，BOSS战的时候无法装备。干掉BOSS后CIMA九人众之一的Genox被另一个叫Elvira叫走（简直太不把主角放在眼里了），走后回到列车那里到列车里和Halley对话后前往车尾，再出来后第三个传送点出现。

进入第三个传送点以后这里是个非常漂亮的森林，一开始先引诱怪物踩机关取箱子，





同时打里面的开关打开左面的门，也可以让同伴帮忙，不过要注意怪物袭击。左面那里有个箱子，右面过去可以开上面的门，不过要注意不要被铁球打到，可以绕到后面过，如果把伙伴带到这里的右上角可以得到一个道具。往上走后干掉被围起来的那个怪物左面的门才会开，从树洞出来以后右面那里要干掉一个大型怪物才可以打开右面的门，干掉后要快速的出来再把栅栏打开，不然那怪物会不断的出现。通过这里以后来到一个地上有地刺的地方，要掌握好时间后一起通过，过来后要干掉角落的怪物才能打开门。再次从树洞出来，找到另一个同伴，这时候



要快速控制原先的伙伴到他的上面压下机关把段桥弄通了，把人救出来，不然很快就会被出来的怪物杀死。救了人以后不要忘记打一下左面门的开关再出来啊。来到下一个场地后Ivy和Vanrose由于走错地方，被传送到另一个地方，要开始控制Ivy和Vanrose了。开始先让Ivy踩第一个机关，

Vanrose过去以后在踩另一个机关后把Ivy再带过去，另一个场地要干掉围起来的怪物后才能打开通路，同时里面还有把钥匙。出了树洞以后打通桥梁后就换mine这面的了。先同时踩下两个蓝色的机关，开门以后来到一个3个机关的地方，自己人要踩两个另一个红的要引诱敌人上去才可以打开门。顺利通过后就可以见到Ivy和Vanrose了。汇合以后就可以往右面走了，过来后到上面打下机关后回来，通过树洞以后就来到BOSS处了。而这次的对手居然是上次见到的Elvira，而她居然变成了两个花妖，要想容易取胜不好办，最好的办法就是边打边跑，



要注意他们突然冲过来后咬人。干掉后回到火车里和救回的两个人对话后就可以去新的地方了。

这次来到一个小村庄，和村子里面的人对话以后一直往上走来到洞窟内。先干掉开始的那个敌人后一直往右上角走，中途需要开一个门，另外还要注意不要被火烧着。来到上面后看见有一个机关，这机关要4个人才能踩下，这就要让敌人过来踩了，同时控制其中一个人到桥的另一面踩下机关就可以把桥弄通了。接着回去干掉那个被围住的蓝色的怪物后就可以到下一个版面了。出来以后在这里见到了新的伙伴，见到后就要快速到达她那里，首先往下走打开开关把桥梁通上，然后到火怪那里打开关，直接冲过去即可，可以不必和火怪拼。接着打开右下角的门以后即可到另一个版面了。这里是一个很复杂的机关。开始先分别把3个同伴派到开始的一个机关和两面的蓝色机关，自己走到上面踩上机关后，让另外两个同伴再从左面绕到主角那里，最后集合到一起就可以通过了。接着上面那里外面的要2位女士站上去，里面的要男的站上去才可以通过。不过两位女士刚上去后又被传送走了，只好先控制女士们这面了。先到右面打开门，接着下一个地方要把地上那个打不死的怪物打到机关上后开下面的门，把里面的怪消灭上面的门才能开。接着的地方要干掉特殊的敌人后门就能打开，到下一个场景。来到下一个场景后看见很多要塌陷的地方，这时候换mine这面。来到下一个场地以后先自己下来把通路打通，就是消灭特殊的敌人。接着下一个地方自己踩外面的机关把其他人运到里面的机关上过去。里面再消灭门口的敌人就可以来到新的入口。在这里大家又见面了，不过要先想办法汇合。这里两位女士会换成手动控制，我们先来到最上面的门口那里，从这里控制两位女士。先控制Emmy过要塌陷的地方到对面踩上机关，然后再把另一个运过去。这个时候最好派一个人在下面吸引住敌人，因为Emmy的HP很少。接着让mine护送Halley到左上面后让Halley从要塌陷的地方通过，这样两面的机关都压上以后路就通了。让mine进去把里面的两个机关打成绿色的，这样这里就过去了，需要注意的就是要及时的查看队友的体力。钥匙在这个版面的左上角那里，剩下的就是和这里的BOSS对局了。这次的对手居然是杀死教官的那个家伙，这回绝对不能



轻饶他了。他会把我们带到一个龙那里，开始我们只能不断地躲避攻击，只有等他扔下剑的时候取其中一个带蓝色宝石的攻击才会对他造成伤害，如此反复即可。要干掉龙头两面的小龙之后才会有剑，用剑攻击大龙头即可，不过只要受到攻击后剑的效果



就消失了，还要重新拣。胜利后出来回列车和大家对话后去新的地点。

来到一个工厂样子的地方，一开始先控制3个队友站到机关上，下面出现开关后打开

书的硬壳包装：这个创意不错，如果能恢复的话，就尽量恢复，这也是《PG》的亮点之一，大不了把每期的发售时间都压后几天，身为掌机迷，这几天时间，还是可以等的。（合肥　灵丸）

门，接着先不要去碰中间机关上的敌人，从后面饶过去以后消灭上面的敌人下面的门就会开了，前往另一个版面。出来以后见到了Doug,，右面要塌陷的路要两个个子小的过去，就是上回能过这种路的两人，踩下里面的机关以后就赶忙跑到Doug那里，并打开他那里的机关。接着去上面的门那里，干掉所有怪后左面门也会开。来到下一个场地后要分别让4个人踩4个机关后在最下面的那里才能出现开门的开关。接着的版面先自己过去，把一个怪打到中间的坑里，到下面干掉怪后开机关，再到上面开机关后就可以到下个版了。开始让两个轻的人过去踩机关，好了以后当他们返回的时候居然一起过，结果掉了下去。控制掉下的两人先干掉这里的怪，再打开机关，还要一个钥匙，完了以后站到红色的网子那里就换回这面的人。这面开始只要干掉隐藏的敌人就



可以不断前进，来到楼下见到那两人，打了两个怪以后让另外两人踩上面的机关，门在下面，下去后就是BOSS战了。出去以后和Doug对话他可以帮忙打造武器，接着就可以去新的地点了。

新的地方开始一个队员会离开，接着mine一人要穿过雪球的那条路，只要把右面的那个球型的怪物压在机关上雪球就不会出来了，到头打开门的机关，消灭全部的怪物后就可以到下一层。接着这层同样需要打怪压机关过，没有机关的地方就消灭所有的怪物即可。到第三层以后见到了提前走的那个伙伴，同时又发现了一个，这里要先消灭上面的怪以后打开门，把其中一个怪打下山崖，中间就会出现一条道路，从上面走过去就可以救人



了，上面的机关压下后，在救的那女人那里会出现一个开门的机关。打下后上面的门就开了，成功救完人以后就要换控制Lvy这面了。自己先踩机关把伙伴运到安全地带后，再把那怪物压上自己走过去。直接到3楼后就可以汇合了。这回由于人数增加到了5人，移动的时候就比较麻烦，要注意了。先解决掉下面的怪把里面的开关打成绿的后就到上面那里的门那里，接着的一层是要打机关控制移动的平台，平台旁边的是启动，左上角的那个是控制方向的。先把5个伙伴运过去，然后自己在上平台，打完了以后在平台没有移动前走上去即可。在过平台的时候不要忘记左上角的那个，箱子里面是钥匙。自己移动过来的时候，在到达前要攻击一个浮空的机关下楼房间的门才会开。楼下就是BOSS，是个只会饶圈的家伙，很容易。

到达新的地方以后，开始先去上面把机关打开，然后把全员运过去。到了下面干掉机关上的怪后铁球就不会出来了。下一个场地需要两面站好才可以救中间的伙伴，上面站两个大人，下面的站小孩和女人。这样桥就会架通了。接着消灭3个灰色的怪物后，通往楼下的房间就打开了。下一层分两路走，主角走上面，另一队走下面，下面的那队会被挡着把控制的人运到桥对面后主角这面就要去救援了。见到他们以后把所有人都运到上面的机关上就可以了，接着消灭这里的怪后走左面，开机关即可。下楼以后，在有窟窿的道路那里要让小孩过去踩机关。同时这里还要取钥匙。接着就是BOSS战了。

接着去下一个地点。开始的地点看准时机冲过去，把左



面的通路打通。门口那里的绿色方台上要站3个人门才打开。来到下一层再找到一个伙伴，这里先干掉所有的敌人后，把两个小孩子派到中间的机关上站好了，然后去下面救人，注意行动要快，小孩子的HP都很少。最下面的空洞处把一个灰色的怪打下去右面的门就

送明信片主要还是要实用，那倒不如送五、六张一模一样的明信片，或者有两张一样的就行。这样就能又留一张收藏又能寄给别人，不是两全齐美？（内蒙古　赵晓萌）

会开了。接着下一个自己先移动到中间的台子上，在那上面控制开关把其他人运过去，注意要先把空中那个开门的机关打开。都过去以后下一层刚出来就遇到4个CIMA把大家包围了，当他们消失后少了3个人。控制被抓的3个人走下一层以后就换这面了。这里有两个带颜色的地方，绿色的站自己人，红色的要站敌人门才会开。来到下一层后站到中间的机关上就可以救另外3人，然后在上面的台子上拿了钥匙就可以挑战BOSS了。这个BOSS比较特殊，任何攻击都无法打到他，只有当他扔石头的时候把石头打回去或者把他扔下的打火球打碎才能打到这家伙。

再次来到一个洞窟里面，第一层自己先把路都顺好了直



接把人运到下一层。来到第二层以后又发现新同伴了，先把所有人都运到左上的机关上，然后过桥消灭一个红色的敌人，接着返回下面打中间的机关，如此人质那里的栏杆才会消失。在3楼会遇到塌方，mine和另外两人落了下去，带领两人开始3人踩3个台子，接着压机关让mine到里面压右下的那个机关并取钥匙，接着让一个伙伴压住出口那里的机关后就可以全部到达出口



了，接着进入BOSS战。接着换另一面，一直带着大家来到BOSS那里（没有什么难的了），mine会独自和BOSS交手。

来到新的场地以后往上走，把自己先运过去，到中间的台子上以后换运其他人，把其他人运到对面后站到台子上，自己把中间的机关打开以后再过去。第二层的时候再见到一个被困的伙伴，先消灭右下的怪物后接着依次打开开关即可。接着一直来到出口的地方，在这里遇到敌人的埋伏，结果又有4人被传走了。控制传走的4人先。在有铁球滚出来的地方要找一个血多的站上去，右面桥对面有钥匙，从新的出口出来以后就是换mine这面了。下一层的时候要注意地上的陷阱，一次只能一个人通过，当要塌陷的时候就不要一起走了。通过后帮助另一面的同伴将道路打通汇合后就是BOSS战了。

再次来到新迷宫以后，第一层就是要注意地上的刺就可以。来到2层，见到又一个被



困者，两个同伴去救人结果3人都掉了下去。在踩踏的机关那里打开门后得到钥匙，接着下一个地点绿的颜色上站自己人，把敌人引诱的红色上门就打开了。换mine这面后消灭掉全部的敌人下面的门会打开，下一层先去下面让一个小孩子站到台子上，等上面开了以后自己到那里压下机关把其他人走过去即可到下一层，出来后就见到那几个人，先派人站到左面的台子上，消灭敌人后到右下面打下机关，通过后到左面把机关打下桥就好了，另几个人汇合后就是BOSS战了。

来到新的迷宫中，先干掉敌人后自己先踩在台子上，接着把伙伴运过去。接着压右面的台子开门到下一层。来到第二层以后本以为又发现新伙伴了，可惜没有，不过老伯却被传走了，控制他那面。中间把一个敌人打下去后下楼，以外的碰到了一个失散的同伴，汇合后还没等高兴就又遇到了敌人。换mine这面后，先把路打开，中间台子上有站3人的机关。接着下层的开始那里的3个开关需要按照一定顺序打才能开，接着到下层以后就看见老伯被敌人打倒，把伙伴移动到他们那里后门突然关掉，从里面不断的出来敌人，全部干掉后从老伯来的路返回，出来后去左下面压下机关后门的开关就出来了。过了这里，来到下层，右面有钥匙，需要使用小孩过去拿。好了回来去上面压下机关去见BOSS。来到

强烈建议每期光盘中的GBA ROM做个中英文对照目录，可以做成“Read me”文档的，这样既不占空间，又方便了大家！（四川　余洋）

BOSS这里后，mine被传送到了一个很多铁轨的地方，BOSS会变成火车攻击，看好信号灯等他过来猛砍就成。

再次来到新的迷宫，把所有成员先运过去以后再踩机关把他们放到新通路那面，自己走过去等敌人踩的时候快速通过。接着把人调到上面的台子上，走到右面打下机关然后快速跑到左面再打下机关（慢了门会关上，按A跑）把人运过去。下一层要控制人物从移动平台上走过去把几个机关都打开就可以了，门口处那个机关可以控制上下两个门。3层后见到新的伙伴，控制两个小孩子过去压机关即可救人。来到下一层后又有2位被传走了，控制被传的2人。到楼梯那里以后记得把那怪物打到机关上取钥匙，回到mine这面后一个要把敌人打到楼下，一个要和敌人一同压机关。下楼以后换控制另一面，压好了机关后，把另外的那些人都运到左上角的机关那里，把桥架好以后让mine站到桥上即可换成操纵mine了。下楼后即进入BOSS战。这个BOSS超强，他同样会把大家传到专门的战斗场。

从火车里出来以后，Jean会带队。第一层只要不断消灭敌人就可以前进，第二层要把敌人落下去，到了第三层以后见到新同伴，遇到一起后那个Jean居然变成了敌人，再次下楼以后终于见到了真正的Jean，这时那个女孩再次晕到，看来要快点把Jean弄过来。让女孩过去踩机关后把Jean代到晕倒的女孩那里就换回操作mine了。从火车出来后去和他们汇合吧。汇合以



后一路下杀来到楼下，打通桥后一路冲过去，站在对面机关上后把队伍再运过去，下一个机关那里有钥匙。BOSS就是那个变成Jean的家伙，干掉BOSS后就要去寻找最后一个伙伴也是最重要的司机了。

最后一个迷宫第一层先压两面的机关后把桥弄通，过去以后把一个敌人打到沟里面后就可以过去了。第二层只要干掉特殊敌人就可以轻松通过。3层先乘坐平台到对面，把路打到断桥那里，回去到中间那个机关那里压下把桥弄通，从这里把人都运过桥以后踩机关自己再过去。过去后把一个敌人打到洞里后开的房间里树下面有个机关，比较隐秘。在4层看见了司机，这里先不要打那开门的机关，先把司机那的敌人



干掉再打开他那里的门。5层最后需要让一个小孩去踩机关，那里还要取把钥匙，全员通过了以后就是BOSS了。最后的头目居然是个蜘蛛，被它的蜘蛛丝缠住以后要不断的晃动才能解脱，干掉它以后铁路终于铺好了。终于要进行最终战了，来到宫殿里面，大家分别选择了各自的电梯分头行动。Mine这面一直到2楼以后，换另一伙，中间有个打不到的怪物要使用蓄力攻击。来到2楼以后要干掉一个小BOSS，和mine见面以后再换下一伙。来到2楼以后同样要干掉一个BOSS，之后来到mine那里。最后一组其中一



个地方有两个要踩的蓝色地板，那里需要站3个人，过去之后例行再打一个BOSS，在大家的帮助下终于把桥架起来了，通道的尽头就是最终BOSS的老巢。见到最终BOSS后普通武器居然不能伤害他，Ivy为了让mine消灭pike，把自己变成了一把剑，最终战终于开始了。干掉最终BOSS后，Ivy恢复人行后体力不支倒地，同时城堡也开始崩塌，众人赶往火车逃出异世界……

当Ivy再醒来的时候已经躺在了床上，家里放满了大家拿来的水果，然而她已经昏睡了15天……两个人出房门先来到教官的墓前，接着乘坐火车去找自己的伙伴们……新的生活来之不易啊。

THE END

"市场行情"版块为什么只有GBA和其配件，虽然现在GBA与SP成主流，但也不要忘了其它掌机行情，就是略微提一下也可以嘛，从攻略那里精减。（四川　段磊）

元气史莱姆 冲击尾巴团

文 / MMCO



GBA			
厂商：SQUARE ENIX		发售日：2003.11.14	
类型：A · RPG	价格：4800日元	其他：对战线	

开篇

在许多的DQ迷眼中，可爱的史莱姆应该算是最有人气和人缘的怪物了。于是，今次square enix顺水推舟，以独特的史莱姆世界为背景，制作了这款幽默风趣的“冲击尾巴团”。当本作首次在汇集了众多游戏精品的TGS2003上公布画面的时候，不管是DQ迷，还是非DQ迷都被游戏清新诙谐的风格所吸引，纷纷驻足观看，可见此游戏魅力之无穷啊。现在，就让我带着大家一起去领略这奇幻的史莱姆世界吧！では、いきましょう！

制作冒险书

玩家要选定一个档案制作冒险书，也就是一个记录。在这个过程中，系统会指定玩家起名，当然玩家也可以使用游戏的默认名。注:攻略中将引用系统的默认名“スラリン（史莱霖）”作为主角的名字。

随后，如图，在冒险书的下方会出现几个菜单指令。

※ぼうけんする：开始冒险 ※コピー：复制冒险书 ※つうしん：通信游戏 ※けす：消除冒险书 ※スリープモード(オン/オフ)：休憩模式（开启/关闭）



如果“休憩模式”处于“オン”，也就是开启状态的话，玩家因游戏时间过长而觉得疲劳的时候，就可以依次按下“SELECT+L+R”暂时中断游戏。如想恢复，再按下“SELECT+L+R”就行了。但请玩家注意，休憩模式并不能记录游戏的进程，万一电源断开，游戏的进程将会失去，所以请大家谨慎使用。

我觉得下期的奖品可以换成几部游戏，比说像《传说的斯塔菲2》、《洛克人EXE4》、《合金弹头A》等几部游戏，当然最好是中文汉化的。（蔡炎培；16；男；300451；天津市塘沽区杭州道文明里3-4-403；兴趣：看书，玩游戏；）

攻略 始料未及！神秘尾巴团深夜突袭

故事开始在ス－ラン（史朗)镇，一个居住着众多史莱姆的小镇，一个和平安宁，洋溢着幸福和喜悦的小镇。

一天，主角スラリン（史莱霖）和几个玩伴像往常一样，聚在一起捣蛋。这次恶作剧的内容是，遵照上次和ミイホン（米弘）的君子约定，进行一



场“砸罐挑战赛”。如果史莱霖能打破ミイホン（米弘）保持的记录，就可以从ミイホン（米弘）那里拿到“へんげのつえ（变化之杖）”。于是，在妹妹スラみ（史拉米）的加油声中，挑战赛开始了。

这是大家首次控制主角行动,先来介绍一下按键的操作。

按下一次A键：跳跃

按下一次A键跳起后再按一次A 键：两次跳跃

按下一次A键跳起后按住A键不放:空中漂浮（两次跳跃后也可）

按住任意方向键同时按住A键蓄力后放开：史莱姆冲击(蓄力时间越长，威力越大)

“砸罐挑战赛”的诀窍在于：用“史莱姆冲击”对准两个罐当中的缝隙攻击，这样就可以同时破坏两个罐。而且在冲击出去的时候,玩家可以按住下个要冲击的方向键和A键，如此就能减少冲击后的停顿时间实现连续冲击。这在以后的迷宫探险中是很重要的。米弘的记录是60秒,时间绰绰有余,打破他的记录应该是易如反掌的。

史莱霖轻松地打破了米弘保持的记录，心有不甘的米弘也只得遵照君子约定乖乖地把变化之杖交了出来。在史拉米的强烈要求下，史莱霖使用了变化之仗成了一只鸭嘴兽。正当几人还在惊叹变化之杖的神奇效果时,他们的恶作剧被史莱霖的妈妈发现了。见势不妙,大家便一溜烟地向四处逃窜。可是逃得了初一，逃不了十五,史莱霖在晚上回家以后仍然被爸爸严厉地训斥了一顿。并且爸爸罚他保持鸭嘴兽的形态一直到第二天早上。就这样史莱霖做了一天傻里傻气的鸭嘴兽。

深夜，在睡梦中的史莱霖隐约听到有人在叫唤他，睁开眼不禁吓了一大跳，在他面前站着的竟然是一只真正的鸭嘴兽，看来它是把变成同类的史莱霖当成了自己人。几句对话后，妹妹史拉米突然从床上滚了下来，鸭嘴兽见后马上抬起她准备抓回去。史莱霖见状立即上前阻止，但被狠狠地踢开,只能眼睁睁地看着自己的妹妹被强行带走。刚想出去追赶,史莱霖又迎面碰上急冲冲赶来报信的米弘。疾恶如仇的米弘见到变成鸭嘴兽的史莱霖分外生气，一拳把他打出几米远，遭遇两次攻击的史莱霖这时才恢复了原貌。米弘顾不上道歉只是神色慌张地冲出了门外，史莱霖也跟了出去。

一出门，镇上的景象令在场的史莱霖震惊！所有的屋子都被尾巴团破坏得不成样子,满地都是残砖碎瓦,一片狼藉。镇上所有的人除了他和米弘以外,已经全被尾巴团抓走了！曾经和平、安宁、幸福的史朗镇如今已破败不堪犹如一座死城！

史莱霖和米弘看着地上的瓦砾，握紧拳头双双对天发誓一定要救回被抓走的同伴们！就在此时，尾巴团成员之一的



ギカお(独眼巨魔)大摇大摆地走了过来。见史莱霖和米弘没被同伙带走,独眼巨魔猛地冲了过来企图抓走他们两人。在这千钧一发之际,米弘奋不顾身地用尽全身的力气挡住了它,回过头示意史莱霖快走。史莱霖强忍住心中的悲伤快步跑向镇外的“ノッケの森(诺凯森林)”，当他跑出镇门口的时候,远处传来了米弘惨烈的叫声……

攻略 单枪匹马！少年史莱姆森林救援记

诺特森林中绿意盎然到处展现着春的气息。当史莱霖一踏进森林,就闻到漂浮在空气中怡人的花香,但同时他也感觉到里面夹杂着淡淡的硝烟味,这意味着尾巴团已经在此安营扎寨了。

迷宫中冒险的提示

1. 菜单提示：

按START键：开启或关闭菜单

开启菜单后按R键或L键：切换菜单。

メイン 主菜单：包括地名,金钱数，拥有的道具,得救的同伴数和在镇里的同伴数。

てがみ 信件菜单：可以阅读从得救同伴处寄来的感谢信。

ちず 地图菜单：冒险中极为重要的菜单，显示各个地区的情况。按SELECT键可以切换到场景模式。

关于地图菜单中有几个图示：

×0 ：此地区还被关在宝箱内，未解救的同伴数。

×0 ：此地区已被解救出宝箱，但未送回镇里的同伴数。

：此地区有弹跳蘑菇。

：此地区有轨道车

：此地区有井

：此地区有木筏

：此地区有旋涡

：此地区有气球

：此地区有传送门

2. 同伴的解救方法：

首先把关押同伴的宝箱砸开，而后抬起同伴扔到指定地点就可以了。指定地点包括各个迷宫的入口处、轨道车、木筏、气球、传送门等。要请玩家注意的是主角史莱霖最多只能扛三个同伴，而且按R键可以切换所扛物品的顺序。

3. 传送工具的利用：

本游戏中有很多传送工具。比如轨道车，木筏、气球、传送门都能直接把迷宫中解救出的同伴，遇到的怪物及一些特有的材料送回史朗镇。

好了，提示暂告结束，下面开始森林的攻略。

一进森林不远处就有个宝箱，从里面救出“ドラお”，把他抬起后掷出入口。再往里走没多久，又能解救出“スーラ”，“スラネット”和“スラック”三名同伴。继续前进来到一轨道车前，解救出“スラゾー”。用“史莱姆冲击”顶撞上方红色的大按钮，控制轨道车的机械就会开动，然后再把スラゾ－往车上一扔就可以轻松地把它送回镇里。

送走スラゾ－后沿着轨道走，进入左上方通道，就听见了不远处有同伴在询问，选择“はい”；如果第一次没选“はい”，那就连选三次“いいえ”。随后穿过前方的管道救出神父，按照他的指点扛起下方的爆炸石，离着远远地往巨石那边一扔。请玩家注意：爆炸石只要一落地就会立刻爆炸,一定要小心点扛着。轰的一声巨石瞬间化为灰烬。这样，轨道车就能通行了。看看天色也将近黄昏，两人便一起跳上了回镇的轨道车。在半路中，神父送给史莱霖一个计时器，它可以显示早晚的时间变化，神父特别告戒：当时间将要到



深夜十分的那刻前，一定要回到镇上，否则就会出现可怕的红色尾巴团，一旦遇到它们，后果不堪设想。

轨道车缓缓地驶离了森林不久便开到了镇上。亲眼见到史朗镇如此的萧条、破败,神父他老人家也不禁伤感起来。不过在一旁的史莱霖却让他看到了希望！神父问到：“你真的要用自己渺小的身躯和人多势众的尾巴团作战吗？”(选“はい”）史莱霖毫不犹豫地点点头。看到这个少年如此勇敢、坚决的样子露出了欣慰的笑容。明天就算有再艰巨的战斗，我们这位少年英雄也一定能战胜的吧！

第二天早上，几个已经获救的同伴正在商讨怎样搬动地上的铁球。经过大家的研究发现，每个铁球上的数字就说明这个铁球的重量。比如挡住中央道路的铁球上面写着“5st”的字样，说明这个铁球重5个史莱姆吨。而一个同伴就能搬运一个史莱姆吨的重量，现在镇上已经有6个同伴了，应该能搬动那个“5st”的铁球了。事实也正如大家预计的那样，在神父的指挥下5个同伴一起把铁球搬开了。

而史莱霖就要再次进入森林深处，营救其他被困的同伴们。由于神父的得救，现在可以去“一丁目”右上方的教堂进行记录。

来到森林，在入口处正巧

在小堆买到《掌机迷》7只有一个字——爽，翻遍边角，居然没有我的38字方针，恼。在学校被同学乱抢一通，回家发现光盘裂了——倒。（陈鹏翔；18；男；200434；上海市虹口区凉城路106号502室：）

碰上一只鬼鬼祟祟的鸭嘴兽，一直追它来到被防护拦挡住的通道口。与它的老大，一只有两条尾巴的鸭嘴兽相遇。老大似乎不想正面交锋，派手下牵制史莱霖，自己则往西北方向逃离。这时被防护拦挡住的通道都可以过去了。先进东南通道救出“ドラフィ－ユ”，注意此处有怪物埋伏在树上。然后再进东北通道可以救出“バブすけ”，右边有一奇异的水晶屏障怎么都撞不碎，用爆炸石也没用只有等以后再说了。现在就去追击逃往西北通道的双尾老大，在进去之前先去救出神父之地扛一颗爆炸石,摧毁通道内挡路的巨石往下走,再摧毁下方的巨石就能遇到老大,可惜被它逃脱。跳上蘑菇继续追击，不料中了它的圈套!用“史莱姆冲击”撞碎封路的石墙，老大见状不妙又往东逃逸，史莱霖继续对它穷追不舍。在追击途中独角兔子会如雨般地从天而降,只要看清楚它们落下时地上所出现的影子避开就可万无一失。躲过几轮“轰炸”后，终于能同双尾老大面对面的战斗了。怪不得它不敢与史莱霖正面交锋,原来真是一个草包。除了不能扛在身上扔出去以外，它和其他的鸭嘴兽根本没什么区别，几个回合下来就应声倒地了。都说人之将亡，其言也善！可老大就算到了苟延残喘之时还不忘诅咒史莱霖魂断BOSS战中，这么恶劣的鸭嘴兽死有余辜！走进上方打开的洞口就会遭遇BOSS战。

这是第一次BOSS战，难度相当低。石巨人的攻击方式特单一，只会伸出双手往下方冲击，而且在冲击之前它会先举起手发发疯。开始尽量用“史莱姆冲击”撞它，一旦看到它举起手开始发疯就停止攻击，快速走到它的左边或右边。当它冲击到下方后，会有一段停滞时间，乘机再攻击它。当石巨人的HP少于一半也就是头部



被击落露出三个尾巴的鸭嘴兽时，攻击速度会加快许多，请注意。其他没什么了！

石巨人消失的同时，前面的墙体也崩塌了，出现了一条通道。进去后，救出了“グランじいさん（格兰爷爷）”。在一番寒暄和感谢之后，两人一起通过传送门回到了镇上。

攻略 跋山涉水！希望之星勇闯夺命河

救出德高望重的格兰爷爷的意义非常重大，因为他是史朗镇知识最为渊博的人。这对史莱霖以后的营救行动一定帮助很大。你看，格兰爷爷马上告诉了史莱霖下个营救地，就是位于史朗镇西面的ワルオッタ－（瓦鲁奥特）河。据说那里是尾巴团的另一个根据地，也有四天王驻守着。

次日醒来记录完后，史莱霖就来到了格兰爷爷所说的瓦鲁奥特河。松软的沙滩，蔚蓝的河水,色彩艳丽的珊瑚构成了一幅海天一色的美丽画卷。可惜，背负着营救使命的史莱霖并不能尽情享受这难得的美景，匆匆沿河前进。

迷宫中冒险的提示

1. 潜入沙地的方法：

站在沙地上一直按住A键就能潜入沙地，但潜入沙地后身上扛着的东西将会掉落。

2. 流沙地：

流沙地是巨型食人蚯蚓的巢穴，玩家可别掉进去当了它的点心。当然，把怪物扔进流沙里就另当别论了！

3. 大龙龟的打法：

击倒它的方法有二。一是用最大威力，也就是蓄力到全身发光后的史莱姆冲击撞飞它，不过这种方法很危险。二是走到它跟前引起注意，然后潜入沙地，当它回旋攻击到玩家潜入沙地的位置时立刻松开A键钻出沙地，这样就能把它顶个四脚朝天，然后它就任你宰割了，这种方法我个人觉得不错。

4. 木筏和气球：

木筏和气球作用和森林中的轨道车一样，能把同伴和其他东西送回史朗镇，而且木筏可以同时搭载4样东西。

冒险提示暂时到此，攻略START！

看着掌机迷一期比一期好，我们读者也很高兴，就用一句话来形容《PG》的进步：此掌机迷非彼掌机迷！（王宇；15；男；北京市海淀区泰北路23号院3号楼4门603；兴趣：游戏；）

刚走进去就救出了小个子史莱姆“ミニスラ”。然后潜入沙地穿过小洞又可以救出一名同伴“スラじろう”。继续前进,走过一座桥,发现有个路口被巨石挡住了目前过不去。下台阶后看到有木筏沿河缓缓驶过,顺手把スラじろう送上木筏吧!再沿河往上走,穿过桥洞在右边救出同伴“スラニオ”。随后沿河往下走到底,看到左右各有一台阶。用两次跳跃上左边有水流下的台阶,从中救出三名同伴“ファンファン”,“スラベル”和“スラのせき”。接着再上刚才右边的台阶,内有两个小妖精,它们的攻击方式很特别,只要是能拿来扔的东西都会被他们当作武器,小心回避。结果他们后再救出上方箱子中的同伴“スラト”,先把他送上木筏再回来用史莱姆冲击把从左往右数第三快石头按照



沙地上的痕迹撞下右边的台阶,水就会顺着痕迹注满水池。这样就能往右边走了,在途中救出同伴“スラのすけ”,“ホイミン”和“バブブ”,并发现一颗爆炸石和气球。把三名同伴中的一人送上气球,随后小心翼翼地扛起爆炸石,途中千万别让怪物给打落了,再按原路返回木筏的地方,送走剩下的两名同伴。还记得刚才那个过桥后被巨石挡住的路口吗?现在就拿着爆炸石轰了它。此后往里走,救出同伴“スラックス”,再扛起上方的爆炸石下右边的台阶,这儿也有和森林中一样的撞不碎的水晶,别管它以后再说。过了此地,就能看到矗立着的灯塔了。先救出左边箱子内的同伴“スラきち”,之后用刚才扛过来的炸弹石炸开挡路的巨石往左上一直走到底,又可救出一名同伴“おスラ”。把这两名同伴都送上木筏后,跳上水中冒出的喷泉按住A直到喷泉被全部堵住后再松开,借此弹到中央的高地,进入下方的灯塔内。

灯塔里有一个大型锅炉,一个自称シド(希德)的鸭嘴兽正在锅炉管道的上方修理。由于锅炉的温度没达到它的满意程度,因此希德让史莱霖往锅炉里加木材,但仅凭旁边放置的一捆木材还是没能将锅炉加热到希德要求的水平。看来,只能去灯塔外面找找了。

在灯塔外的不远处就有第二捆木材,扔进锅炉后温度依然没达标,再次出塔继续找。往灯塔的右上方走,过一座小桥后救出同伴“コーチ”。再通过左边的桥,来到一个有许多流沙的地方,救出两名同伴“グレン”和“ぶちゴロウ”,并且找到第三捆木材。把第三捆木材扔进锅炉里,可惜温度还是没能达到希德的要求,只能三出灯塔寻觅。这回沿着灯塔高地右边的河一直往上走,经过几个蜿蜒曲折的河道,发现一个有着两个关押同伴箱子的地方,而且在最上方还有第四捆木材。当撞开其中任意一个箱子解救出同伴的时候,在下方的水域中就会突然出现三个章鱼怪。击败妄图偷袭的章鱼怪,救出“スラエル”和“ツリッキー”,并扛上第四捆木材返回灯塔处。在途中会遭到章鱼怪集团军的全力追击,玩家不必消灭他们只要躲过攻击就可以了。突围后把第四捆木材扔进锅炉,火候只差一点了,再有一捆就够了。没辙,只能第四次出塔搜索。跳进灯塔左上方的旋涡,被卷到一个瀑布附近。在瀑布的下方有一个生命果实,而在右上方就有第五捆木材。回到灯塔把第五捆木材扔进锅炉,这次却物极必反,锅炉因温度过高而发生了大爆炸,被炸飞的灯塔顶部刚好砸开了隐藏在瀑布里的密道。鸭嘴兽希德自知不仅没修好灯塔,还把好不容易隐藏起来的密道给暴露了,必定会受到上司的处分,害怕之下溜之大吉。而史莱霖则借机进入了密道,推开了里面的大门,门的那边是驻守瓦鲁奥特河的四天王。

这次的BOSS是尾巴团四天王之一,龙族的“スーパールーキー(超级鲁基)”。难点出现于BOSS的HP少于三分之二的时候,它会把版面中所有的水吸入自己体内成为一个很有弹性的皮球,这个时段史莱姆冲击无效。当BOSS喷出一个扇形的火焰群时,马上潜入沙地就可万无一失。然后BOSS又会朝地上重重地一跳,上方随之落下许多的小石头,接住小石头朝BOSS的头上扔过去就能有效地伤害它了。当BOSS的HP少于三成之时,就会用自己皮球般的身体对准史莱霖连续地使用“泰山压顶”,此时潜入沙地



也可保太平,等BOSS气喘吁吁之时再乘机用地上的小石头扔它直到over。

胜利后进入前方的通道救出同伴“スラカンプ”,瓦鲁奥特河的营救行动暂告结束了!

在寒冷的初冬季节,等死等活到《掌机迷》第七期,所无奈好游戏多,本人却钱太少,我是绝对的完全的——游戏迷。(廖云宏;17;男;650203;昆明市重工中学高三35班;兴趣:PC、上网、休闲愉乐、游戏;)

攻略

赴汤蹈火！正义之战士挑战吸血伯爵

夜晚和スラカンプ一起回到镇上以后，史莱霖从他口中得知了“スライムのしっぽ(史莱姆尾巴）”的事情。据说“史莱姆尾巴”是古代史莱姆的祖先留下的宝贵遗产，尾巴团就是为了得到它才袭击史朗镇的。格兰爷爷告诉史莱霖镇子的北方有一个“ニコミスキ-(尼可米斯基）矿山”，那里关押着许多知道“史莱姆尾巴”之事的同伴。显然，下个目的地就是尼可米斯基矿山了。

第二天发生了有趣的一幕。鸭嘴兽希德因为被尾巴团炒了鱿鱼，现在沦落到了无家可归的境地。当它无意间走进史朗镇时，眼前破败的景象竟然激发出了内心的创造热情。于是，决定定居在史朗镇二丁目废弃的旧工棚里，改邪归正，为史朗镇的重建出一份力。玩家以后就可以去他的工棚那里实行一些对镇上的改建，不过改建是需要某些怪物和材料的。同时，还可以去一丁目左下方的道具点购买些东西或者把材料卖出去换钱。强烈建议大家花200元买一个可以增加一格HP上限值的生命果实，再买一个100元的“ときのすな（时之沙）”，作用是防止因“深夜不归”而game over。最后别忘了记录，准备工作都做完后就可以向矿山出发了。

尼可米斯基矿山是连接火山的通道，里面岩浆满地，酷热难耐！虽然如此，在熔岩断层之间却蕴藏着丰富的黄金和其他贵金属。因而这里成为了尾巴团重要的经济来源地。

迷宫中冒险的提示

1. 史莱姆骑士：

扛上史莱姆骑士后，按B键可以挥剑攻击，按住B键蓄力后放开可以掷出。矿山中的气球都要靠它打破。

2. 轨道车的载重量：

有些轨道车和木筏一样可以运4样东西。区分的关键主要是看轨道车上写着的文字。上面如果是一个大的史莱姆，那就只能运一个。如果是一个小的史莱姆旁写个“4”，那就能运四个。其他传送工具也是如此。

矿山的入口处能救出“スライワ-”和“ホイップル”这两名同伴。再往前走不久，发现左右两边火炉挡着过不去。坐上方的电梯下去就可以看到一个开关。撞击开关，左右方向都可以。如此先前楼上的两个火炉就会熄灭一个，返回楼上走进熄灭火炉的通道。不管玩家走的是左边通道还是右边的通道，都会碰到红衣法师的火球阵。切记，红衣法师会瞬间移动，在此处过多地纠缠是不明智的，避开它们的火球前进就行了。走左边通道的玩家在途中救出同伴“ツリろう”；走右边通道的玩家救出同伴“ラスプ-チン”。最后来到一个轨道车处，送走同伴后下楼梯。扛起下方的史莱姆骑士，再上对面的楼梯救出刚才错过的同伴。之后用史莱姆骑士打破挡路的气球往上，来到一个满地都是气球的区域，在左下救出“テキや”。随后往上碰到两个火焰怪,小心它们的喷火攻击,在中间救出同伴“イワン”，然后用两次跳跃加空中漂浮越过左边的岩浆，进去救出同伴“ホ-ミイ”和“バブルス”，用同样的方法越过右边的岩浆，救出同伴“コンペ-”和“くろりん”。而再往前走就



能发现载重量为4的轨道车，同时救出“スラや”，“タイオ-”，“ボ-グル”和“ホイスケ”四人。

继续挺进一大片的岩浆就会出现在眼前。坐电梯上楼，注意那些有正方形边框的地板是会掉落的。先往左上方走，用两次跳跃加漂浮越过途中三块落下的地板后会看到第四块地板，这里是个死胡同。和第四块地板一起下落，在右边救出同伴“ミニン”。然后利用落下的地板跳到电梯处上楼，往右下走，看到一个史莱姆骑士，在骑士前也有块会摇摇欲坠的地板。扛起骑士后跳下此地，越过右边的栏杆救出同伴“たまちゃん”。再次回到电梯处上楼往右上走，越过几块

为了GBA我可以吃泡面，为了GBA我可以喝稀饭配咸菜，为了GBA我可以卖血！（看来，以后的GBA迷们都是骨瘦如柴+营养不良，外加贫血）（许平；20；男；361000；厦门市思明区西边社武装部304舍；）

落下的地板后救出“スラげ”，再和左边的地板一起掉落，用史莱姆骑士戳破眼前硕大的气球，挡路的闸门就会放下，上楼进入被闸门挡住的通道。

在里面消灭两个傻瓜鸭嘴兽后，就要进入前方开启的通道挑战BOSS了。



第三位BOSS是四天王之一的“バットン（巴顿）”，看外形就知道此乃“大名鼎鼎”的吸血伯爵也。起先它会瞬移后突然冒出来抓住玩家吸血。此攻击极易躲避，只要不停地走动，别呆在原地就ok了。在躲避它的吸血攻击后马上用史莱姆冲击把它撞上天，然后稳稳地接住它往岩浆里扔。等它摸着屁股从岩浆中跳出来后就会化成许多的蝙蝠，冲击这些小蝙蝠就能大大地伤害它。重复几次以后伯爵就要发彪了！到HP少于三分之一时它会冻结左右两边的岩浆，随后快速地来回移动并从手里发出三道光柱攻击。大家避开光柱攻击的同时，再用先前同样的方法对付它就可搞定了。

洗了几次岩浆桑拿浴后传说中可怕而又强大的吸血伯爵就“阿门”了。史莱霖也从BOSS后的房间里救出了自己的双亲。得救后的爸爸教会了史莱霖“真·史莱姆冲击”，以后就能用这招撞碎水晶屏障了。几番对话后史莱霖和父母一起回到史朗镇。

攻略

千里千寻！少年救世主揭开石板之谜

回到镇上，格兰爷爷又委派给史莱霖新的任务一寻找并解救出“すっとび调查团（忍者调查团）”。这个调查团是由三个神出鬼没的忍者史莱姆组成的。他们可掌握着“史莱姆尾巴”的重要情报。

接过格兰爷爷交给的艰巨任务，史莱霖就出发去以前没涉足过的地方找找忍者三人组了。先来到诺凯森林走进轨道车西北的路口，大家记得吗？这里有块水晶屏障的。以前是过不去的。现在史莱霖学会了爸爸的特技就能撞开了。跳入里面的一口井得到一个生命果实。随后回来往前走，一扇石门挡住了去路。这里有个机关，让史莱霖按照雕像上相同的上下顺序，扛上与雕像中相同的三种东西即史莱霖的样子要与雕像的样子完全一致，再站在空的底座上，石门就会打开了。开启两扇石门后，救出忍者三人组之一的绿之“スラまる”和“テンシ－ラ”及“メカキチ”三名同伴。

接下来，就要去救剩下的两位调查团的成员了。在这时，镇上会发生件大事情。得救的居民们一起齐心协力，在鸭嘴兽希德的帮助下重新翻修了一



丁目。就这样，一丁目又恢复了往日的样子，地上的瓦砾已不见踪迹，破损的房屋也被修缮一新。史朗镇已经彻底恢复了生机。

来到瓦鲁奥特河救第二位成员。到首次碰到大龙龟的地方，撞碎水晶进入旋涡中。用同样的方法打开两扇石门救出青之“スラかげ”和两名同伴“フリン”及“ホイサッサ”。

最后进入矿山，在一开始有两个鸭嘴兽的地方，右边就有水晶挡住的路口。撞开水晶，依样画葫芦地打开石门，救出最后一位调查团成员,赤之“トミ－”和两名同伴“バブりん”及“スライフ”。到此，三名忍者调查团成员已找齐。

我们来总结一下，目前一共应该救出56名同伴。其中，森林12名，河滩22名，矿山22名。三个迷宫中的同伴全部解救完毕。少于这个数字的玩家请仔细查看攻略，补完一下。

现在就应该去问问三个忍者有关“史莱姆尾巴”的事情了。调查团的基地建设得很隐秘，在一丁目南面沙滩的右上方的一个小洞中。跳进小洞,先要接受三位忍者的试练。首先接受的是绿之スラまる的“心”之试练。用史莱姆冲击撞有“心”字的墙壁,就会进入试练场地。玩家先走到右上方的一块大石头旁呆着不动。过



一段时间スラまる会抬起大石头，这时马上凑过去和他交谈

这期是本人购入最晚的一期，由于和女友花白冲了些，所以最后不得不“生理”上饥饿，以确保“精神”上温饱了，建议下期能赠送一个挂有高达的掌机挂件。（梁有光；21；男；150056；黑龙江省哈尔滨市太平区南棵二道街24号；）

就可以通过试练了。成功后スラまる会告诉你在诺特森林的深处有一块石板，上面记载着关于史莱姆尾巴的情报。接着接受青之スラかげ的“技”之试练。试练的要领：一是要撞倒快速移动的スラかげ而后接住他。二是接住他后立刻快速地把他扔进中央的正方形框内。这次的试练难度颇高，玩家要有点耐心。成功后他会告诉你第二块石板的隐藏地—“カラカラの水源（碧波荡漾的水源）”。最后接受赤之トミ－的“体”之试练。这个最为简单，只要走到上方的星条旗处按B键拆穿他的伪装就可以了。成功后得到第三块石板隐藏地的情报—矿山深处的“メラゾマ（美拉索玛）火山”。史莱霖下个任务当然就是要找齐这三块石板，揭开史莱姆尾巴之谜。

在教堂记录完后，来到诺凯森林的深处寻找绿之石板。刚进去就能救出同伴“エッグル”，随后来到一个独角兔子众多的小道，此地的右下方可以救出同伴“スラムリン”。继续往左走不久可以看到上方有个通道，进去后石门就会关上。在里面救出同伴“ゴルド”，“ブッモンド”，“ホイミィ”和“バカネンダ－”。把上方三张纸做的轨道扛起来正确地铺在轨道上，让车能开进右边的隧道，至于铺设的方法，大家还是自己动动脑筋吧！轨道铺设完毕后，把所有同伴依次送上车，下方的石门就会自动打开。出了门继续往左走，看到几排树。穿过第一排树和第二排树之间的缝隙往上救出“ぶちザベス”，往下救出“エンゼリンカ”。再往里走一点就能发现两个气球和传说中的幸福树，幸福树上过一段时间就会结出金币。把两名同伴送上气球后回到之前穿过树林的地方向上挺进，遇到独角兔子集团军的围攻。玩家可以巧妙地利用独角兔子不分敌我，胡乱冲顶的习性，让它们自相残杀。解决这群兔子，上方的石门就会开启，进入后救出同伴“ボ－グン”。再往上迈进就会与红色鸭嘴兽遭遇，用史莱姆冲击很难对付到它，只有利用四个角上的爆炸石对它狂轰乱炸才最为有效。超度它后进门跳进里面的井，来到一开始的BOSS入口处。走进入口推开大门，史莱霖就要准备和第四位BOSS格斗了。

本次BOSS是一个石巨人MM，因为史莱霖打败了她心爱的前辈，也就是第一个BOSS,对她造成了巨大的心理打击,击碎了她少女玻璃般纯洁的心。所



以现在她要替前辈报这血海深仇。虽然这个MM是第一个BOSS的后辈，但攻击力和敏捷力远远高于其前辈。正所谓长江后浪推前浪啊！当她在左右来回大力跳跃的时候，千万不要靠近，也不要攻击。等石巨人MM停止跳跃要用双手发射石弹前，马上走到她双手之间，随后在她发射石弹的同时，用史莱姆冲击连续地顶撞她。累计顶撞四次后她的身体就会碎掉,此时再狠狠地追打头部,就能让她的HP如流水般地消逝。重复几次后玩家就可以送石巨人MM和她的前辈去黄泉相会了。

BOSS战胜利后从里面的房间中救出同伴“スクラテス”，并且找到绿色石板。

回到镇上把得到的绿色石板交给了格兰爷爷。经过仔细地研究，格兰爷爷发现单凭一块石板是不能说明“史莱姆尾巴”的具体情况的，必须要收集齐三块石板才能搞清楚史莱姆尾巴的秘密。于是，休整一夜后史莱霖又来到碧波荡漾的水源。

水源的地形，风貌和瓦鲁奥特河如出一辙,都是沙地和浅滩。刚开始,只能往上走。在途中救出同伴“バブルのやま”，用史莱姆冲击撞碎挡路的珊瑚到达一个流沙群。在左上角救出同伴“ガブリエル”然后取道往右，来到一个中间都是流沙的地方，躲过上下水域中章鱼怪的攻击往里走就会碰到一个望风的小妖精，它看见史莱霖后火速向埋伏在左边沙地的同伴们报了信。钻过左下方的通道来到小妖精埋伏的沙地,救出同伴“ブチのすけ”和“バブル－ノ”。同时把左右两边的巨石也炸掉,钻过左边的小洞往右走来到一片沼泽地前。进入沼泽往右走到底，在上方扛起两颗爆炸石用喷泉弹到刚才挡住左边通道的巨石处，扔一颗爆炸石开路。进去后发现这里是刚开始的地方，再炸开左边的巨石往里走，途中会被一条湍急的河流挡住去路。先别急着到对岸，往左跳过河中随波逐流的荷叶，到上方标牌上写着“4”的地方救出同伴“ブッチ－ナ”。之后就会来到一个九曲水道，救出“スラダ－ク”，此地要想办法把几处堵住水流的石块砸开，就能趟水过去了。最后闯过一群“大铁锤”的“天罡北斗阵”,就能进入前方开启的入口，和BOSS单挑了。

此次的BOSS是大龙龟族的头

《掌机迷》如今前途一片光明，不如再多增加些奖品吧，一来拉扰玩家的心，二来扩展自个经济、三来促进游戏发展。（冯伟荣；19；男；650200；昆明关上双桥路201号云南中医学院中药资源开发班；）



领—“ロードン（罗顿）”。它为了争当尾巴团的四天王，立誓要打倒史莱霖。开始，用对付一般大龙龟的方法就可以轻易搞定。但毕竟人家是头领，没这么好对付的！当HP少于25%左右，他就会让水注满沙地。如此一来老方法自然失去作用，而且也不能攻击它，大家改用两次跳跃躲避攻击吧！撑几个回合,以前的手下败将鲁基将会出现助玩家一臂之力,靠它大家就能按B喷射火球了,但别放松对BOSS攻击的回避。特别是大龙龟钻进壳里向四周喷火的时候，一定要像跳绳那样越过两道火蛇，同时按B攻击它即可。

打碎大龙龟罗顿的四天王美梦后，就能救出史朗镇唯一的神社巫女“オババ”，并且得到青之石板。

回到史朗镇，把石板交给格兰爷爷后，继续去美拉索玛火山寻找最后的一块石板。

刚要踏进火山，入口处出现一个穿斗篷的神秘人物。他用轻蔑的口气向史莱霖下了战书，约定在火山深处等着和他一决死战,然后便随风而去。情节后,进火山一直往左走，救出同伴“オイスラ－”，并且扛起一颗爆炸石回到入口出炸开右边的巨石。然后钻入下方的小洞,不想误入僵尸巢穴。抬起史莱姆骑士杀出重围，上楼梯救出“スラボックル”。随后回到入口处，用骑士打破上方的气球继续前进。跳过一个石桩后，分别打破左右的气球跳到左右两边，救出“ミイホンのパパ”和“ミイホンのママ”。接着就一直往上跳，来到都是鸭嘴兽的地区救出“シルバ”。仍然北上，先跳上轨道车，当车快要开进左边隧道之时马上向下跳车,就可以救出“メラお”。随后再次登上轨道车，在相同的地点往上跳,巧妙地越过一排排飞来的火绳,又发现一个轨道车。登上车在右边的隧道口处往下跳,通过岩浆中的浮板救出“マダラン”。然后再利用轨道车跳到上方的通道,越过一块块岩浆中的浮板，躲过火焰怪和红衣法师的阻击,穿过小洞终于来到了BOSS战场。

此处的BOSS就是刚才在入口夸下海口要取史莱霖性命的家伙，其实就是一对双胞胎兄



弟。虽然这次是他们两兄弟对付玩家一个，但不幸的是这对活宝的属性是相克的。只要引诱他们其中的一个攻击到另一个就可以了。当先结果两人之中的一个后，此人就会变成一个道具。玩家可以扛起此道具按B键攻击剩下的那一个。总的来说，BOSS的难度超低，只要玩家逃避得当，就算不采取任何攻击也能轻松取胜的。

摆平双胞胎兄弟后，救出“エッグ－ナ”，同时得到赤之石板。

我们再来总结一下，目前应该救出81名同伴。其中，先前56名，森林深处10名，水源7名，火山8名。遗漏的玩家请参看攻略补遗。

三块石板已经悉数找齐，现在就要揭开史莱姆尾巴的秘密了。不过经格兰爷爷研究得知，还有一块石板藏在二丁目的神龛下，可谁能开启这个呢？次日醒来，三位忍者告诉史莱霖,巫女“オババ”能开启神龛。于是通过南方沙滩左上角的一个旋涡,史莱霖来到灯塔顶的左下方找到了巫女“オババ”。在她的帮助下，众人来到了神龛下的密室，里面果真放着第四块石板。接住石板上的文字，格兰爷爷解开了史莱姆尾巴之谜,让埋藏于大海之中的祖先宝藏重见于世。而同时尾巴团发现了史莱姆尾巴，并且很快地占领了那里,看来史莱霖又要和它们大干一场了。

攻略 皆大欢喜！勇者史莱霖终究不辱使命

终于来到传说中的史莱姆尾巴,这里是史莱姆文明的发祥地,亦是埋藏着古代至宝的圣地。史莱霖决不能允许贪婪的鸭嘴兽们玷污自己种族的圣地。

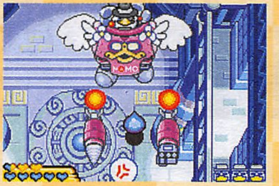
史莱姆尾巴版面不多，但机关重重，暗藏杀机，玩家们可要处处小心。一进去，救出中间的同伴“エッグリ－ン”，随后打倒左右两边的幽灵骑士，注意不要从正面攻击它，否则它会处于防御状态。然后把骑士遗留下的剑插入上方四扇门前的剑槽内，门就会开启，分别救出“ゴ－ルドベリ－”，

怎么这几期的PG根本没有看到我的话，我怀疑是否收到我的回函卡。另外，我认为掌机迷应讲求贵精不贵全、多讲新游戏，经典的也可以大篇幅回顾。（高为江；18；男；650091；昆明市云献大学信息学院2003级2班；）

"ぶつちい"，"ミニ－"和"ドラコ－ネ"。之后进从左数起的第一扇门，沿着绳索来到史莱姆尾巴的内部，小心突然冒出的钉板。拐个弯就能看到一个幽灵骑士在巡视,此处的右下角可救出"ホイミコ"。继续走,通过木乃伊的陷阱和多重机关,在左下方救出"ロック"。再冲过几处钉板的封杀，就能遇见一开始抓走米弘的独眼巨魔。可惜，巨魔的皮实在太厚任何攻击对它都没效果，三十六计还是走为上策吧！拼命往上逃，记住一定要撞下右上角的蓝色按钮,这样外部中间灯就会点亮，随后赶快跳入左上角的旋涡回到外部。再从第二扇门的绳索进入内部，这里主要考验玩家的跳跃技术。在第二个版面，进入左边的通道,在右下方救出"ブチじぃ",再回到此版面,在左上方救出"スラッサ－"。继续往上走遇到独眼巨魔，继续逃跑，在左下方救出"ホイ－チュ"，同时撞下右上角的红色按钮后进入左上方的旋涡回到外部。接下来通过第三扇门,这里考验玩家的方向操作技术。漂浮到中间救出"スラワ－"，随后走左边的通道救出"ツムツム"。再回来走进右边的通道,里面浓烟密布,在右下方救出"スラ－リン"。随后到右上角踩下上面写着"ON"的机关，再到左上角踩下同样的机关,就能进入下方的路口遇到独眼巨魔。照例先撞下上方绿色的按钮，再从中间的旋涡中回到外部。进入最后一扇门的内部，在第一个版面的右上方救出"ボギ－",在第二个版面的左下方救出"ファングリンオ"。第三个版面就会遇到独眼巨魔。大家要引诱巨魔把挡路的石头砸开，在中间救出"バブベえ",在左上角的宝箱中还有一颗生命果实,撞下黄色的按钮后跳进旋涡回到外部。四个开关全部开启后,中间的入口就自动打开了。登上电梯进入内部又遇到独眼巨魔，这次引他到右边,然后按下上方的机关,把他压成武大郎,再冲过追魂手的阻击把他扔进左边的传送门就OK。走进打开的大门，救出米弘，再过去就是BOSS战。大家最好先回镇上补充点道具，最起码要有一片世界树之叶。

这个BOSS就是尾巴团的大头目—"ドン・モジャ－ル(六尾统领）"。它是迄今为止最强，最难对付的BOSS，而且它还有三个形态。

第一形态BOSS有两种攻击方式。一种是让旁边的手下狙击,只要一直走动就没问题。另一种就是让一排手下扫射，玩家务必在看到子弹前跳起，如此才能回避攻击。



第二形态的BOSS虽然强悍,但是难度并不是很高。注意回避它发射出的两个火箭手臂，同时把跑来援助的同伴扔向它就可以了。

把BOSS的第二形态打败后,六尾统领并没有束手就擒，用变化之杖使自己增大了好几倍,第三场战斗开始了。这次战斗它的攻击方式虽然很丰富，但大家只要自己考虑一下就能避开，然后用BOSS扔出的杂物回敬它就可以了。

第三次击败六尾统领后，它也知技不如人，输得心服口服，同时史拉米也得救了。格兰爷爷告诉六尾统领所谓的史莱姆尾巴只是因为这座岛和大陆连接后就好像是一条史莱姆的尾巴一般，因此得名"史莱姆尾巴"，并不是什么可以征服世界的希世珍宝,听到这里六尾统领也很懊恼，经过几番对话后，统领就带着自己的手下扬长而去。

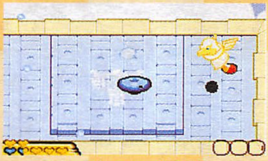
但大家别以为游戏就这样结束了，因为目前只救出99个同伴,还剩一个人没救呢！最后一个同伴在何方呢？当史莱霖第二天醒来走出镇口的时候,听到独眼巨魔和希德正在谈论空中庭园的事情，于是最后一个迷宫空中庭园出现了。去那里救出最后一个同伴吧！

空中庭园没什么难度，就是在最后有四个石像。玩家用威力最大的史莱姆攻击把它们撞上天然后扔下空中，脚底的石板就会升起,遭遇最终BOSS。

最终BOSS是奇美拉一族的头领"ム－ン（月）"。它虽是压轴BOSS，难度却不及刚才的六尾统领，所以玩家不必太过紧张。切记别让它打下平台,否则就要重新开始哦！可以说,这是一场全面考验玩家操作熟练度的战斗，因此多说无益，大家自己摸索吧！

当月随风消逝以后，就能救出最后的同伴"スラジョ－"。

史莱霖终于救出了所有的100名同伴，履行了他对神父的承诺，完成了他史郎镇勇者的伟大使命 。凯旋回到史郎镇的他受到了镇上所有同伴的热烈欢迎,大家还为此召开了一个盛大的烟火晚会庆祝。五彩斑斓的烟



火在夜空中散开，就好像一朵朵光鲜亮丽的鲜花。烟火会在光辉后消失，但少年勇者史莱霖的故事将被史郎镇的人世代相传下去……

感谢小编们的努力，因有你们游戏文化的交流才有了更深刻的意义，我们这些玩家兼读者，会给《掌机迷》注入更强大的活力！
（曹荣平；17；男；546700；广西梧州蒙山县蒙山中学02-7班；兴趣：GBA、动漫；）

智慧结晶！游戏研究综合篇

■ 研究心得 ■

1、初期赚钱法：

初期赚钱的方法主要是反复打BOSS，或者多去矿山运几次金砖就可以很快地奔小康了。

2、后期赚钱法：

还记得火山上那两个双胞胎BOSS吗？他们可是致富的关键，因为打倒他们后所得到的火焰手套和冰封秘剑每样都能卖200元。多折磨他们几次，口袋马上就鼓了。

3、最高上限的HP值及生命果实：

最高上限的HP值为10格。其中起初值4格，其他六格分别要找到6个命之果实。三个命之果实可以在道具店购买，价格依次是200，800和2500。其他三个果实分别可在诺特森林，瓦鲁奥特河和史莱姆尾巴中找到，详细地点看攻略。

■ 店铺介绍 ■

1. 道具店物品介绍：

名称/译名	作用	价格
命の木の实（生命果实）	加一格HP上限值	200，800，2500
せかいじゅのは（世界树之叶）	HP为0后马上复活并恢复所有HP	500
せかいじゅのしずく（世界树之甘霖）	HP为0后马上复活并恢复一半HP	150
ときのすな（时之沙）	一到深夜，时间自动回到早晨	100
しあわせのサイフ（幸运钱包）	增加打倒怪物后所得到的金币	1000

2. 关于一丁目“テキ屋”：

当救出同伴“テキや”后，就能来到一丁目最左边的屋子“テキ屋”进行诸如竞技场一般的连续挑战赛。每次挑战需要花费60元，分别可以进入森林、河滩和火山三个地形。每个地形都有20关，其中1到9关较为简单，第10关回复HP用，11到20关较为困难。如果玩家能连续闯过此20关，那么该地形入口的上方就会出现一枚刻上有史莱霖标记的硬币。玩家也可以在此多锻炼一下，提高操作熟练度。

3. 希德的工棚：

先要拿一个大岩石，一个果实和一个海贝建成一个初级工棚，然后就能选择改建项目了。

初级工棚

名称	作用
あかいはなモジャ	在二丁目种上红花
はしをなおすモジャ	修理二丁目破损的桥
はしをかけるモジャ	在沙滩上架起一座木桥
スラボードつくるモジャ	制造冲浪板，可玩游戏
アミであそぶモジャ	制造弹跳床，在沙滩可游玩
べんりなポストモジャ	制造大炮。可简便来回全镇
町をひろげるモジャ	开拓一丁目左边的土地
もっとドキツボモジャ	多增加一个砸罐挑战赛的难度
グランドつくるモジャ	在新开拓的土地上造操场
まものどうかいちくモジャ	改建成高级工棚

我想《掌机迷》是一刊新兴杂志，对以前的游戏也没有回顾之类的，所以，我建议，多加它几页把内容充实了，并且回顾一下以前的GB、GBC、GBA等的大作，并研究一下。（陈柏屹；17；男；650033；云南省昆明市学府路524号；）

高级工棚

名称	作用
しろいはなモジャ	在二丁目种上白花
うみの家リフォームモジャ	扩建沙滩的海之家
町でかんけつせんモジャ	在二丁目设置喷泉
はしをかけるモジャ	在三丁目顶上飞架起一座桥
らくらくかいだんモジャ	在三丁目设置水流电梯
ローラーダッシュモジャ	在各处设置可加快速度的轨道
さかばをつくるモジャ	在一丁目左上建造酒吧
はくぶつかんをたてるモジャ	建造博物馆
スタジアムをつくるモジャ	在开拓的场地中建造足球馆
？？？？	？？？？

■ 分支事件 ■

1. 史莱姆卫队之颂歌：

当救出“バブブ”，“ホイミ-”，“たまちゃん”，“ミニン”和“くろりん”五名同伴后，在想法从迷宫中拿到5个史莱姆骑士。然后到道具店右边的屋子，分别和五名同伴对话，选“はい”把五个骑士给他们。这以后他们五人就会表演史莱姆卫队之颂歌了！台词很像火箭队的风格哦！

2. 道具店的抽屉：

道具店左右两边都有一个抽屉。撞开左边的抽屉可得到一块壁画的碎片，以后可以在博物馆中看到。撞开右边的抽屉如果出现“ハズレ”三个字，什么都没有；如果出现“アダリ”三个字，就能得到很多金币。

3. 山洞中的抽屉：

在二丁目左上方山洞里的最右边的房间里，也有两个抽屉，撞开后可以发现两个外形像E.T的怪人。

4. 收藏家：

救出同伴“スラックス”后，就能用10把幽灵骑士的剑向他换40块金砖。

5. 博物馆：

建造好博物馆后就可以去那里参观了，右边是怪物像，左边则是记载史莱姆历史的壁画，需要得到壁画碎片才能看全。

6. 连线游戏：

只要救出同伴“ゴルド”，“メラお”和“スラダ-ク”三人后，再到二丁目的山洞中分别和他们对话就能玩连线游戏了。

■ 迷你游戏 ■

1. 砸罐挑战赛：

一开始就能到一丁目右方的“ドラお”处玩此游戏。

2. 激情冲浪：

救出同伴“ツリろう”，并且造出冲浪板后，就能去沙滩右边的海之家酒吧找他玩这个游戏了，打破记录可得到壁画碎片。

3. 史莱姆足球：

建造好足球馆后就可以去那里玩了。这个规则很怪异，大家自己摸索吧！摸索出来会更有趣。

名称戏谈：

如果你是一位老资格的玩家，就一定会发现此游戏中的某些名称和square enix很有渊源。比如迷宫的名称很多都是DQ中的魔法名，最有代表性的就是“メラゾマ”火山，メラゾマ是DQ中的最强火魔法哦。再说那个叫希德鸭嘴兽，大家想到了吗？シド（希德），那不是FF7的那个科学家吗？不仅如此，FF7中的希德戴着飞行眼镜，这里的鸭嘴兽希德也戴着相同的飞行眼镜，FF7中的希德是个机械高手，这里的鸭嘴兽希德也是个修理专家，看来很有可能这个鸭嘴兽希德就是根据FF7中的希德设定的。看来square enix的合并不仅体现在商业形态上，而且已经融入彼此的经典游戏中了。



GBA及SP选购终极篇

以下文章仅代表作者观点，不代表本刊立场

文 / 北京 马丁

本人从GBA到现在的SP期间帮同学买过3台GBA，4台SP，也总结了不少GBA及SP的选购心得，再加上借鉴了不少类似文章，所以总结这篇较为全面的选购方法，但毕竟非专业人士，如有错误的地方望见谅，

首先给尚在GBA和在GBA及SP之间犹豫的玩家做个系统的比较，自从SP发售以来，凭着外形及性能的优势，势头渐超GBA，在此总结一下GBA及SP的优缺点。

1、SP采用折叠机身较GBA更能保护脆弱的屏幕，更加轻便，增加了掌机最重要的便携性，相信没几个玩家的口袋能装下GBA吧！（什么？你是挂在脖子上的话，当我没说，不过也太难看了吧！）

2、SP的外形更加时尚，即使非游戏迷及时尚电子消费者，都会产生强烈的购买欲（挂这个才够炫吗！）。

3、如果你是个真正热爱游戏的人，对以上又不感兴趣，那看完下面后，我相信你能做出一个公正的评判。

4、一直都有种说法，SP的按键手感不好，不适合玩格斗游戏，其实就好像你用惯了蹲式马桶不习惯坐着的一样。那就来比较一下GBA和SP的按键,GBA依然是用传统的导电橡胶，它的导电原理,只要是拆过其它手柄或计算器的人都会明白的,所以当GBA出现按键失灵或迟钝的现象时,大都是导电胶的问题，维修的方法也很简单，花几元钱换块导电胶就行了，很好买到。而SP的按键则更像大部手机的按键，具体原理我也不太清楚，不过要是按键出现问题就没GBA好维修了，但只要你正常使用，没个两三年是不会有问题的,任氏掌机质量一向过硬，有过GB的朋友应该很清楚吧，切记勿让街机爱好者玩，经验啊-_-b SP的按键短且弹性十足，所谓短就是从开始按键到按不动为止所用的时间不像GBA那么长，没有GBA那种软绵绵的感觉，相当干脆。SP触点清晰不会出现按键粘连的现象，新的GBA按键也很灵敏，但用过一段时间后会变迟钝，必需用力按才会有效，记得玩EX2时经常明明按着蹲防，担由于没有用力按着后键而被铲倒，而SP则避免这一点，按上和没按上的感觉很明显，可以找个手机来试试（SP和GBA的L,R键都一样，只是在大小上SP较小些，购机时观察L,R键很重要，一会会讲到）。

5、其实SP较GBA最大的进步是加入了前光系统（SP的前光组件的主要部件就是前光管和导光板两个部分。前光管实际上就是一种小型荧光灯,与家用节能灯类式，它安放在屏幕下方是SP的前光来源，而导光板的作用则是将呈线形的前光管光线均匀柔和的散在液晶屏上）近乎完美的解决了GBA屏幕暗的诟病，由于SP及GBA采用的是TFT液晶屏幕，TFT反应速度快,色彩鲜艳，但却很暗，需要有充足的光源。早期的GBA屏幕更暗，虽然现在GBA在亮度是有所提高，但仍然未能令人满意.使得玩GBA时眼睛很



大哥不是早就说过，要办个掌机怀旧系列——《黄金太阳》等经典游戏的攻略，不知要等N期啊，俺正等着《PG》的《黄金太阳2》攻略。还有，《PG》外不用加个套，既麻烦又没什么用，有这些本钱还不如把《PG》封面加厚，更能保护书。（河南 包兴）

容易疲劳，更别说晚上用GBA专用灯玩，中间太刺眼,周围又太暗,所以劝告各位玩友们千万不要在没有充足光源的条件下玩GBA,特别是晚上。你的眼睛会毁的，这是件很严重的事。唯一能解决GBA屏幕暗的方法时加前光板，组装的大概150元，但效果不好,原装的效果很好，但要300元左右，和机子加起来够买个SP了,不如换个SP,毕竟原厂的放心点。

6、SP使用内置锂电池，充电时间大约3小时,能在开灯的情况下连续玩10小时左右，不同的卡耗电量不同，烧录卡>D版>Z版，3D游戏>2D游戏。拿白夜试机，满电开灯关声，自动循环片头,能达到11小时，当然的是原装电池。

7、据我实测SP的确普遍存在重影现象，这是由Sp前光结构产生的，黑底白字的静态画面尤为明显，但在游戏中则并不明显，几乎不影响游戏画面。

其它：SP比GBA更反光，在不开灯的情况下效果的确没有GBA好 但我从来都是开灯玩的，眼睛坏了花多少钱都无法补救；SP声音较GBA大了不少，有一定的立体感；SP和GBA一样都是电量低时由绿灯变成红灯,但SP不会像GBA慢慢变暗，且到红灯时很快没电（锂电池的特性）所以尽量多存档；SP绝对没有GBA结实，推荐手重者还是买GBA+前光板的组合；SP掉色并没想象中那么严重，只要够爱惜是可以避免的。

选购篇GBA



现在市面上的GBA翻新机和改机较多，SP则相对较少，所以买SP要越早越好，晚了就会出现大量翻新机和改机。下面就分别给大家讲一讲购买的技巧。

上面提过选购GBA最大的问题是如何辨别翻新机和改机

一、外观：要注意有无划痕，特别是屏幕；GBA塑料外壳表面呈细小颗粒状并不光滑，所以用过一段时间的GBA方向键周围的塑料比其它地方的要光滑，特别是格斗爱好者，机子用的时间越长越平滑。其次GBA表面有很多的沟缝，容易进灰且难清理，特别是屏幕和外壳的接缝出及L,R键。还要仔细看看内屏和外屏之间有无灰尘，如果有就要小心了，说不定这台机被拆过，任天堂的无尘车间可不会留下这些东西。再来就是看看螺丝有无被拧过的痕迹,及导电片是否有划痕。被拧过的螺丝会露出未被氧化的铁，光泽亮度明显高于没被拧。但现在的JS实在是太强了,听朋友说他曾见过一老板用一个套着一层很薄胶皮的改锥拆卸GBA。汗啊 总之JS们完全有能力不留痕迹的拆卸GBA及SP.但有个地方大家一直没注意到，就是联机线插口，同样道理，只要是插过联机线或周边配件，如照明设备等，都会留下两三道痕迹。这一点绝对是辨别是否为翻新机的重要依据。（SP同样适用）

二、按键手感：翻新机的按键由于使用过一段时间远没有新机灵敏有弹性。弹性方面初次购机的朋友可能很难把握；灵敏度就好把握一些，新机的方向键只要轻轻接触到电路就会启动，反之翻新机就要稍稍用力些。还有一点就是前面提到观察L,R键，新机的L,R键当按下时，仔细听可以听到一声很清脆的“嘀”的一声,相当好听。但使用过一段时间的L,R键按下时的声音就没有新机那么清脆，甚至没有。这点也是我挑机时的必须步骤。（SP也适用）

三、点缺陷：所谓点缺陷就是指的液晶板上的薄膜晶体管损坏，导致某个像素的液晶点不能正常显示图像。由于液晶板是一次成型的，所以点缺陷无法修复。点缺陷分为亮点、暗点、死点。亮点表示液晶屏显示纯黑的情况仍然发光的点，暗点就是指在显示纯白色情况下依然有颜色的点，而死点就是指在任何情况下都永远显示纯白或纯黑色的点。亮点和暗点表示某个颜色的薄膜晶体管损坏，会造成显示的偏色。而死点则表示该像素彻底报废。选购时分别根据亮点，暗点，死点的不同性质来挑选，其实GBA的点缺陷还是比较罕见的，

但还是要睁大眼睛，以防万一。

GBA的周边配件可算是品种齐全，垃圾也不少。往往买之前在JS的极力推荐下对它充满好感，买之后才后悔莫及人生最痛苦之事莫过于此……鉴于GBA周边鱼目混珠现象严重，秉着为群众做好事做实事的原则特此作了个无用GBA周边配件TOP5——

5、全家福，大礼包之类的垃圾配件大集合;

4、三合一摇杆（评语：摇杆，照明灯，盔甲,三种垃圾组合成的超级垃圾）;

3、透明皮套（评语：及影响视觉，有容易刮伤屏幕）;

2、屏幕保护贴膜（评语：保护屏幕？屏幕杀手才对吧）;

1、用小灯泡做光源的照明设备，伸缩灯，翻盖灯等（评语：鉴于对眼睛杀伤力极大，所以首推）。

既然有垃圾TOP5，当然还有用配件TOP5——

5、记忆棒（评语：最近才出现的产品，专门解决GBA卡带记忆问题是款很有用的东西）;

4、前光板（评语：效果不俗，但价格高昂，手头紧的玩家可以考虑超级冷光管）;

3、充电电池组（评语：能帮你省下不少电池钱，推荐北通1200毫安,效果不错,30元左右）;

2、GBA专用包（评语：有效保护GBA脆弱屏幕）;

1、联机线（评语：独乐乐不如众乐乐）。

特别奖：眼镜布。物美价廉的必备周边。

选购篇SP

由于经济利益的驱使，所有SP的生产线都已迁入国内，原因当然是廉价劳动力。不同版本性能上并无差异，只是根据不同地区的电压不同，在电源上有所变动。日版为110V，亚版为220V，台湾版为110V，欧版为220V，美版为110V。其实看机器的编号就能看出版本。亚版是XAH********，日版是XJH********,台湾版XAH********，欧版XEH或XEF********,美版XU********虽然亚版和台湾版都是以XAH打头但电压不同，亚版因为用的是220V电压，电源作过变动，所以包装盒比日版和台湾版的包装盒要大些。日版和台湾版就无论包装和电源都是一样，只是一个日文一个中文，很好区别。

SP的问题则主要集中在电池的掉包和前光的分布不均上。

1、现在市面上已经开始出现翻新机，所以检查外观一定要仔细，与GBA一样，先观察机身及屏幕是否有划痕，螺丝是否有被拧过的痕迹，联机线插口，充电插口及电池导电片是否有划痕，外屏与内屏之间是否有灰尘。还有就是注意SP的外壳的任天堂标志上有一层塑料薄膜是否被撕去;这些都是评价一部SP好坏的要素。

2、SP的前光是由下向上照射再通过导光板散到液晶屏上，但由于国内生产技术不够过硬，经常造成不同机之间亮度有差异及前光分布不均匀的现象，出现较多的现象有上下亮度不同，中间与四周亮度不同，暗线，光的颜色有差异等。避免的方法也很简单，让老板多拿几台机摆在一起，不插卡开机，让屏幕定在任天堂的LOGO上，对比一下很容易看出谁好谁坏。其实个人认为只要对游戏画面影响不大就可以了。套用一句广告词，“没有最好只有更好”在我购入的4台SP中只有一台还算不错，其它3台都或多或少存在亮度不够，前光分布不均匀等问题，好在问题不大，这4台还是购买时老板那里最好的（不同的店购入）更别说那些挑剩的。另外由于不同版本的SP都是MADE IN CHINA所以不同版本质量都一样，由于生产技术的原因，同版本之间也会出现不同差异，所以没有日版一定好于其他的说法（哈日情结？）

3、重影问题是由于SP的构造而普遍存在的，只有重影深度不一，玩家在挑机时应将游戏定在黑底白字的静态画面，这样白字的重影很容易就显现在黑底上（晓月圆舞曲和马里奥3在START时均可以）其实重影现象几乎不影响游戏，不用太在意。

4、电池问题一直是SP的老大难，说前光问题是国内厂子的技术缺陷不能避免的话，那么电池问题就是国内的JS们为谋取利润的又一种玩弄消费者的手段，众所周知组装电池的使用时间及寿命都远不如原装电池，虽然JS将原装电池变组装时，价格也有所下调，但仍有相当的利润可图，加上现在的组装电池越做越逼真，稍不留神就会上当，下面就教大家如何分辨组装和原装电池(欧版和美版较少见，故不作研究）

常见的电池原装电池有五种，包括两种任天堂原厂产的，三种采用Mn术（在“lithiumion battery”及“li-ion”的右边多了个Mn字样此电池为任天堂授权别的厂商制作的OEM版本，这种

少时玩游戏是为了实现心中的梦想，大一些后则是为了获得完全的放松，而今则是再也离不开它了。每个学期我都要穿一部《火焰》或《机战》的大作，成绩才会好！（蔡晨；21；男；150001；黑龙江哈尔滨市工业大学一区833号；）

型号的电池在质量上完全没有问题）采用MN技术的电池有一层蓝色（日版）或白色（亚版）的贴纸包裹着电池，电池上的字是印刷在贴纸上，负极旁边的批号也同样是印刷上去的。而任天堂的原厂电池则采用一体化封装，负极右边的批号则是由钢印打上去的，没有颜色，但有强烈的浮凸感。并不像有的老板说原装电池批号均为印刷体或浮凸。另外任天堂原厂电池为3.7V 600MAH，而采用MN技术的为3.8V 600MAH，不用担心是组装电池。以前说日版原装电池上下分别有两个小凹槽，而组装是平的，但现在采用MN技术的电池也没有凹槽，所以此说法只试用于任天堂原厂的一体化封装电池。需要注意组装电池厂怕任天堂找麻烦，会在标志上加入“for”或“to”之类的英文字母来逃避任天堂的追究。但现在组装电池越做越逼真，有的完全仿原装电池难以分辨，所以只能说有“to”“for”之类字样的一定是组装电池。大家购买时即使电池上没有“to”“for”字样,依然要打起12分精神仔细检查其他方面,最简单最实用的方法还是观察做工是否精细,字迹是否清晰及使用时间能否在10小时左右。当然前面提到卡带不同，使用时间也不一样，但基本接近。而组装电池则差的很远，一般能用3，4个小时已算不错。

按上面的步骤你应该已挑到一台不错的SP，下面总结一下大家在购买时应注意的问题：

1、某些JS把SP和GBA的价格压得很低，但变压器等其他配件的价格却提得很高，而且老板还会告诉你不单卖，必须连同高价配件一起购入，所以各位玩友买前要了解一下所需配件的价格，以免被黑。

2、现在市面上较常见的劣质日版SP变压器有两种，一种银灰色小盒包装，另一种蓝色小盒包装的“SONY”牌，价格都在20元左右。银色包装的那种我用过,充电时温度极高，电流也不稳定（用电压表测过）至于那个“SONY”牌也好不到哪去，做工极糙，拿在手中摇摇还能听到松动部件的晃动声，再说我想SONY也不会给任天堂做这种针对日版SP在大陆发售的周边配件吧。在购买时有的JS会给你极力推荐这两种劣质变压器（当然是因为利益驱使）不要听，指定要北通火麒麟，质量好还有保修，25元绝对能拿下，我现在就是用它。

3、或者老板会向你推荐一种直接插220V电源的日版SP电源（类试港版电源）但因为原装日版110V电源有过电保护，所以还是推荐北通火麒麟+原装110V电源的组合。

4、如果觉得用SP充电不方便，也可以使用类试手机旅行充电器的SP电池充电器，价格在30元左右，使用效果还不错，只是充电时间会长点。

5、不要购买市面上的USB充电头，电脑USB供电、并不稳定。

6、我在购买SP时还遇到一种情况，老板开出诱人价格，并告诉你现在市面上的SP没有原装电池，全是组装，并说什么SP由刚发售时的千元降到现在的800多的低价就是因为原装电池换成组装电池等理由来论证他的论点，显然他给你的机子里装的是组装电池，这些都是为了让你购买而编造的谎言。初次购机时最好能带上些朋友一起去，即使他不懂也能帮你充充排场，JS也不太敢骗你。

7、现在SP的配件大部分都是垃圾，购买时一定要想清楚。

使用心得

在购机时，最好买一个SP专用包，平时装在包里以防划伤及掉色，最好用MD的那种小袋，小巧又安全。一块材质优良的眼镜布也必不可少。另外锂电池其实是有记忆效应的,只是很小罢了,所以还是希望没电时再充电,但千万不要过度放电,对电池伤害非常大.另外不要边充边玩,由于SP充电时的供电方式是充电器先把电充到电池,再通过电池对SP供电,此时电流和电压都比平时大,对电池伤害也不小。

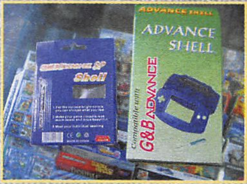
下面将我使用SP的心得跟大家分享一下,自从我将GBA换成SP后,才算真正感受到最强掌机带来的快乐,由于身处军校，平时白天的时间安排较紧,根本没时间玩，不夸张的说，我在GBA上只通版过三款游戏（黄金太阳1，马里奥之耀西岛，晓月）而且玩一阵眼睛就很累。现在我每天晚上熄灯都会玩一个多小时,以前是我找光现在是光找我。想想每天晚上躺在被窝里玩游戏真是滋润啊。强烈推荐大家购买SP。

来自最前线的报告

记者：窗外翻新的云

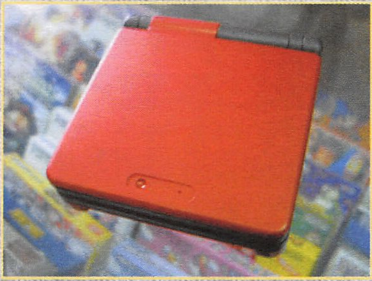
小看GBA/SP翻新机现状







一直以来，GBA翻新机都是玩家们心中的痛，市场上的翻新机可以说让很多读者都产生了畏惧的心理，而以前云云也一直告诫读者购GBA时注意再注意，谨防JS蒙混过关，用翻新机宰人，而最近却传来了一条消息，让云云心惊胆战不已，那就是一个搞电玩批发的朋友告诉云云的：GBA/GBA SP的组装外壳配件全面上市，不但品种多，而且做工好，甚至可以与原装货媲美！这可不得了，如果真有这么一回事，那我们可怜的玩家们岂不是更加生活在恐惧中？为了探清这一问题，云云特地让远在广东的朋友寄来他所说的那些组装外壳，当我打开包裹后，看到那一堆东西，心里不由一颤：他们所言不假啊！目前这种外壳的逼真度相当高，大家可以看看云云的原装SP和组装外壳的对比图，如何？是不是有“真的比假的假，假的比真的真”这种感觉？组装外壳的各种配件一应俱全，像导电胶、按钮、螺丝等，该有的都有，我可以保证换了这种外壳之后不认真看根本就认不出来是组装外壳，虽然说对某些外壳划伤磨损的朋友来说很实用，但是这又给那些JS提供了可趁之机。GBA虽然上市了很久，但是这次出现的组装外壳绝对是有史以来做得最好的，外壳、按纽、导电胶的质量都相当棒，而且GBA外壳还送一块镜面（GBA SP外壳不送），同时为了方便装机，该外壳附送了小改锥一把（方便到家？）！云云还惊奇地发现，不但普通版主机有外壳，连那些限定版如《我们的太阳》也出现了限定版，这是应该庆幸还是值得悲哀呢？说不定转眼大街上谁都捧着限定版玩儿……









“无芳不留香、留香必有芳”，《掌机迷》在我们这儿横行的原因，不仅是优秀的众小编，而且也是精彩的内容+廉价呀！这种好书定会继续香下去……（CLARK；15；男；610300；四川省成都市（青白江区滨河路16号内附13号）；）

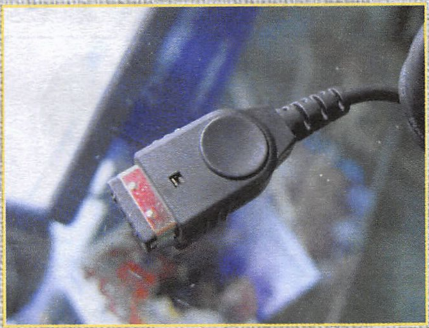


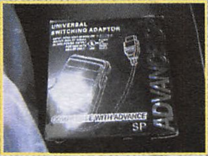


也许大家从图片上都已经看到了，组装外壳本身不提供铭牌以及标签，这些都得自己单独买，当然，一机一封标签也是有卖的……

另外给大家看看GBA SP的组装电源，如上图，这是组装和原装电源的对比图，从外形上看它们是完全一样的，但是就某些细节来说还是有区别的，比如组装的电源的“GAME BOY ADVANCE SP”这几个字样是贴上去的标签，而且前面有一个“FOR”，此外就是在连接GBA SP本体的插头上，原装的会有“NINTENDO”商标，而组装的是没有的。刚才那种组装电源是仿日版原装电源造，而下面这种则是仿欧版了。

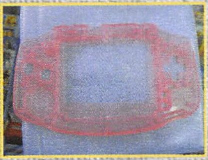
目前的GBA翻新机市场就是这个样子了，商家们现在直接拿组装外壳翻新主机，快得要死，读者们看了这些图有什么感想？也许……我们手里拿着的GBA……就是这么来的……







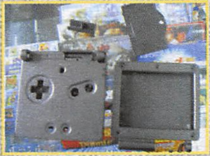














假货报道 《掌机迷》第一时间为您完全披露

如果《掌机迷》有三分之一都是市场情报那该多好！游戏攻略写的还可以，很细！我也有很多游戏。（李彬杰；17；男；325000；浙江省温州鹿城区信河街黄府巷32号203室；兴趣：GAME BOY、画画；QQ：61088907；）



主机　二十一世纪的WALKMAN——SONY PSP



本月重磅炸弹——SONY PSP公布，详细的技术参数如下：处理器：32位MIPS R4000微处理器,128Bit总线，1-333频率 电压1.2伏特，8M eDRAM主内存，2.6G的总线带宽，浮点运算：2.6亿,3D图像增强指令，I、D缓存；图像处理：2MB显存，5.3G显存带宽，最大3300万每秒的多边形处理能力，每秒6亿6千4百万像素填充率，3D曲面运算和3D多边形引擎，支持压缩纹理、硬件剪辑、贝塞尔曲线、全屏抗锯等，NURBS建模功能，24位真彩；音频：3D环绕，7.1音道，VME数字音频处理器，可转换数字信号处理，每秒50亿次运算，支持数字解码器，支持MP3、AAC以及ATRAC3音频格式；外设：UMD (Universal Media Disc)，60mm光碟，660nm镭射二极管，1.8GB容量，11Mbps传输速率，AES crypto system，防震；其他规格：4.5英寸16:9宽屏背光式TFT液晶显示480*720像素24位真彩，MPEG4 AVC视频解码，无线LAN (802.11)，IrDA 红外线数据协议，USB 2.0记忆体，AV in/out，锂电，立体声耳机，外接插口。从介绍中我们可以看出，PSP绝对担负着SONY雄霸掌机市场的重任，SONY是准备将其塑造成二十一世纪的WALKMAN啊，其本身也具有划时代的意义，如超强的多边形计算能力，独特的UMD光碟设计以及SONY产品惯有的多功能卖点……从机能上看，PSP确实强，然而，现阶段我们真正需要这样的“掌上游戏机”吗？多功能即预示着成本不可能如GBA一样控制得很低，而大容量的UMD也会导致游戏厂商将过多精力花费在提高游戏画面，CG的精美度上，这些追求在掌机上有意义么？真的不知道最简单的游戏理念为何得不到延续，我承认PSP有其诞生并存在的意义，可是，我想，SONY又一次把游戏界的风气搞坏了……我是NINTENDO派，请B4我！





■ 为了买烧机，CF电影系统和神游机，泡面不知要吃多久，(伍伟峰：20；男：524088；广东省湛江市海洋大学主校区414信箱：)
■ 目标——来自上海的孙潇郴，若干年后，我将成为达人，挑战他，成为新一代的“神”。(广西　陈瑜)

主机 手机大厂的惨痛 N-GAGE一元起卖?





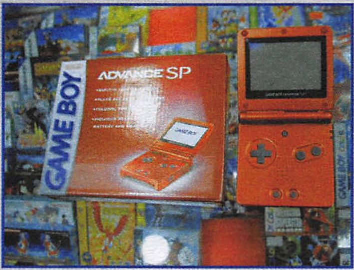


前期我们就提到了N-GAGE销售惨淡，其市场认知度远远不够，而近日传来消息称“N-GAGE在英国首周只卖500台，在美国首周也只卖5000台，离NOKIA当初预期全年度销售100万台的目标相差甚远，而国外的游戏媒体甚至传闻NOKIA有意降低“N－Gage”售价到199美元希望能刺激买气”，此外，据说还有某电信商同NOKIA合作将N-GAGE的价格降至1元，当然，需要购买该电信商的服务，但是即使如此，对于N-GAGE来说，也是相当丢脸的。就在NOKIA为N-GAGE的销售发愁时，一个如惊天雷劈的消息传来：N-GAGE的SD防盗技术遭破解盗版游戏将上市，各游戏ROM网上漫天飞！由于N－Gage采用的操作系统是NOKIA主力推广的Series 6.0，这本身就是开放的作业系统，所以在黑壳的刻意破解下，N－Gage上的游戏也能在其它采用Series 6.0系统的手机上执行。日前一个自称已经破解N－Gage的黑客更是公然在网站上散布他破解N－Gage的方法与程序。这个模拟器N-GAGE游戏的工具就是Blizzard Ngage Installer v1.0 ,它可以让你轻松安装N-Gage破解版游戏。只要将本工具传输到你的手机上，然后把破解的游戏文件放入储存卡的根目录中，运行这个程序它就会自动为你的手机安装游戏。而且对于已经购买了Ngage的朋友，不用再局限于那几个正版游戏了，只要你能找到破解的ROM，你就可运行它，目前已经有SonicN，Pandemonium，Puzzle Bobble，Super Monkey Ball，Puyo Pop，Tomb Raider等游戏被破解，而且据测试，SonicN在3650上运行的效果和Ngage毫无二致。云云这里给大家提供两个网站（http://www.spong.com/和http://www.club-siemens.net/），大家可以上去看看西门子手机实际运行N-GAGE游戏的清晰效果。

主机 激情颜色上市 GBA SP好卖无限



据日本Pokemon公司表示，他们将推出两款原创GBA SP主机登场，这两款原创新色主机是11月28日预定在欧洲发售的同色红、蓝新主机，这次新推出的两款主机，分别以「神奇宝贝 红＆蓝宝石版」的两只神奇宝贝Groudon与Kyogre为设计主题，同时官方也预定将推出分别各自推出一个特别同捆版，内容包括主机套等等，预定14000日元，并将从12月1日～8日接受玩家预约，有兴趣的玩家届时不妨上官网去一看究竟吧。从图片上看，相当漂亮，不过也不知道国内的玩家能否买到。和里面那种红色SP相似，云云帮一个MM朋友在重庆“游戏天国”电玩店入手了红色夏亚限定版GBA SP，颜色也是相当拉风，十分适合新潮MM,拿在手上十分IN，大家从照片上体会一下吧。：）



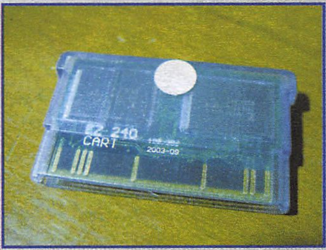




■ 如果《生化危机》和《寂静岭》这两种游戏能移植到GBA游戏里，那肯定大有玩头。（罗伟；贵州）
■ 游戏世界是美好的，但太过于沉迷就会变成痛苦了。（陈毅；16；男；524054；广东省湛江市龙头镇龙祖北二横路8号；）

产品 烧卡器





前两周，云云拿到了EZ2PS的样品，由于时间较晚，所以厂家送测的是EZ2PS第二版（即背后为两个芯片），到手后云云立马对其进行两个方面的测试，分别是烧卡时间和使用时间，结果如下：

烧卡时间：

64M：115秒　128M：210秒　256M：440秒

使用时间（GBA SP充满电后开前光）：8小时40分

从数据上我们可以看出，EZ2PS的烧卡时间比EZ2普通版稍微长一点，而使用时间上我们可以明显地感觉到其过人之处，在GBA SP充满电后开前光使用，可以达到8小时40分，比EZ2普通版有了不小的进步，怎么样？你感兴趣吗？那就赶快入手吧。值得注意的是，大家在购买时千万不要将EZ2普通版与PS版混淆，EZ2PS的包装盒上面贴着醒目的标签“POWER STAR”,而卡带的正面标签也印有“POWER STAR”字样，据称EZ公司已经停产EZ2普通版，全部生产EZ2PS版。

不知道读者们看到本期“达人王”栏目没有，里面是云云对烧卡器达人Borden的采访，看过的朋友一定会知道EZFA公司目前的举措，那就是正式将EZFA投放到国内市场,由于前段时间EZFA的产量问题，EZFA公司始终不敢贸然打开国内市场，现今EZFA的产量供货有了保证，他们终于敢放手大胆做了，对EZFA关注已久的朋友们可以下手了,各大电玩店也可以疯狂进货咯。

此外烧卡器方面还有另外一个重磅消息就是XG2TURBO的推出，该XG2中高端烧卡器采用GBALINK，EZFA型烧卡方式，即将GBA作为烧卡器，用一条USB线把GBA和PC相连，与XG2上代产品相比，XG2TURBO增加了以下功能：1、可以删除任意位置的ROM；2、将其前段时间开发的SMS GBA记忆棒和烧录卡完美地结合在一起，有效地解决了记忆掉档的问题；3、在时钟方面不但支持口袋妖怪，而且全球第一支持我们的太阳；4、直接用硬件模拟EEPROMV124存档方式；5、使用CPLD芯片及时钟电路整合到特定的ASIC芯片，同时使用专门为手机而设计使用的FLASH芯片以保证卡带游戏时间能达到10小时左右。

不过据玩过的朋友讲，目前的XG2TURBO还存在一些缺陷，比如烧路线LINK外观不够完美，而且设计上有一些问题，使用烧录线的时候不能同时为SP充电，还有对FLASH 1M的存档方式不能直接支持,需要打软件补丁（但是目前国内的烧录卡都存在此问题），另外就是目前的0.5版烧卡软件在烧游戏时时间比较长，希望下一版本能够得到改进。

产品 配件



最近最为火爆的GBA周边莫过于YIFEI所开发的电影卡GBA Media了，本月云云收到了YIFEI寄过来的样品，大兴奋，在借来朋友的256M SANDISC CF卡后，当即将电影卡附赠的光盘里转换好的动画以及电影拷到CF卡里，将整张256M的卡全部装满！将CF卡插进转换器，再插到GBA里，打开一看，呵呵，豪华的仿WIN XP图形界面，目前的OS提供了三个功能：电影，音乐，电子书，从看电影的效果来说，相当让人满意，读者可以看看云云拍的效果，由于各种原因，我没有亲自转换电影,而是利用现有转换好的电影，而目前YIFEI提供的GBA Media转换软件分为视频转换软件和音频转换软件，最新消息是该转换软件真正开始支持WIN 98，这样就宣告了其兼容性问题得到解决，前两期我们杂志也对其进行了相关介绍，而本期云云更是给大家带来了GBA MEDIA的最新改进以及功能（注：以下内容来自官方）：1、合理的视频压缩；2、先进的解码库调

能否给光盘中的ROM做一个中文目录，哪怕是一张小纸片夹在书中也行，每次烧游戏，我都坐在电脑前用VBA一个一个的试，相当苦手。（华焱吉吉；20；男；661100；云南省蒙自县消防大队；）









用；3、全面的辅助功能；4、转换完毕自动关机；5、文件大小控制；6、方便直观的操作界面；7、声画绝伦的视听效果；
8、CF卡网络连接升级；9、智能精密显像；10、轮廓色彩补正。

从我使用的这些天来看，GBA MEDIA确实很棒，不仅播放电影的画面效果好，而且相当省电，在GBA SP开前光的前提下，可以连续播放9个小时，怎么样？强吧？读者们是否迫不及待地想入手GBA MEDIA呢？那让我们一起期待它的正式发售吧。

为解决GBA卡带容易掉档的问题，国内某厂商推出了GBA记忆棒，在一些朋友试用后，市场反应极佳，云云看到店里都报出了高价，呵呵。不过一些朋友反映买来后不会用SMS，汗……其实这也不能怪他们，SMS上面的说明书是英文嘛，云云这里给出官方的全中文说明，希望对朋友们有所帮助。

—— 如何进入SMS 的菜单画面？

1、把GBA卡带和SMS插入GBA,开机,在出现GBA标志的时候按住选择和开始键直到听到一声“叮”的提示音,就可以放开按键,你就可以看到SMS的菜单了;2、当插上SMS开机而不按那两个键的话,GBA就会直接进入游戏而不进入SMS菜单。

——如何把卡带的记忆拷到SMS里面？

进入选项 <1> – file manager, 按开始键去增加一个新的记录 (把卡带的记忆拷到SMS),然后按[A]键确认本次操作.

—— 如何将SMS里面的记忆写回到游戏卡带里面？

进入选项 <1> – file manager, 用[上]/[下]键选择那一个记录你希望写回到卡带里面,然后按[A]键去读取该记录, 接着再按[A]键确认本次操作,要小心哦,进行本操作前最好确认你已经把卡带上的记忆备份到SMS里面了,以防万一。

——我朋友的SMS里面有“口袋妖怪”的完美存档,如何和我的朋友交换SMS里面的记忆呢？

进入选项 <2> – copy, 按[A]键开始读取原始SMS的全部记录,然后看到“pull out”的提示后把原始SMS拔出来,接着把第二张SMS插进GBA,系统就会自动把原始SMS的所有记忆存档写到第二张SMS里面了。（提示:如果只想交换某一个记忆存档,可以把SMS里面的其他存档写回到以前的游戏卡带上,然后用本对拷功能把朋友的整张SMS拷下来,再把不需要的记忆存档删掉,最后把卡带上的记忆读回SMS就大功告成了）

——在SMS里面可以直接进入游戏吗？

进入选项 <5>, 按[A]键就开始玩游戏了。

——如何检查SMS的记忆体状态？

你可以看到SMS的主菜单下面部分会显示“space : ????/1899”，其中“????”就是目前所占用的记忆体容量,4M的SMS拥有1899 格的记忆空间。

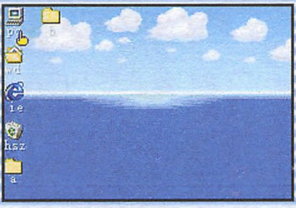
—— 我可以在游戏里面随时进入SMS吗？

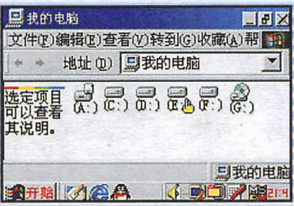
对不起,你只能在GBA/SP刚开机的时候进入SMS菜单。



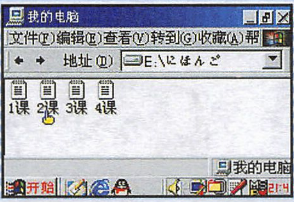



模拟汉化站











■混沌星辰本月两力作发布



作为目前国内GBA开发界最为活跃的小组，混沌星辰本月公布了两个得意作品,那就是“杂志仔(GoodMagazineAdvance)”和“CSAGBLib”。

先说说“杂志仔”，从名字上我们就可以看出，这是一个制作GBA格式杂志的软件，利用它,可以非常简单地做出类似网页效果的电子杂志在GBA上使用，当然，你需要拥有一套烧录卡哟!

然后就是“CSAGBLib”了，其实这个和以前我们介绍的GSLIB一样，都是GBA的开发包,咱们看看开发者“最傻的人”的原话：“CSAGBLib可以称得上是国内第二个正式公开发布的GBA游戏开发包了，鉴于国外同类GBA游戏开发包如HAM等，虽然易用，但是对用户的限制却也是比较大，而任天堂的官方的游戏开发函数库AGBLib虽然功能超级强大，但却并未达到易用的程度，初学者根本很难着手，这就会让初学者碍于开发环境的障碍而无法尽显游戏设计才华了。我唯一推崇的便是国内高人黄炎中制作的GsLib，不仅功能强大，而且还比较易用^_^，但是我还是想按自己的设计理念制作出一套真正易学易用而且功能强大的开发库出来，于是，CSAGBLib就这样诞生了。由于时间比较仓促，也就是说我写这套库的时间并不多，造成了这套库还有N多非常非常不成熟的地方,如果大家使用中有什么不便的话，请一定要Report我。^_^”同时，作者还说：“我最大的愿望是希望有人能用这套库开发出能媲美商业游戏的属于我们中国人自己的 游戏出来，到时候可别忘了告诉我你的成就哦！^_^”看到这些，读者们动心没有？赶快去把他们DOWN下来，做做自己的游戏哟。

混沌星辰主页：http://www.loveu.cn/hdxc/index2.htm

■GBX模拟器GEST v0.82发布

不知道读者听说过GEST这个GBX模拟器没有，虽然说它出道较晚，但是在作者的不懈努力之下，软件变得日趋完美，11月26日软件作者发布了GEST v0.82。建议感兴趣的朋友都用用 。

新版更新：

—— 新增支持游戏：

*Capman (Lik-Sang)(PD)[C]

*Mean Mr Mustard (Lik-Sang)(PD)[C]

*Mortal Kombat 1&2 (U)[!]

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com
QQ：229279861

*Super Chinese Land 1-2-3 (J)[S]
—— 修正了以下游戏中的图形问题
*7447 (Lik-Sang)(PD)[C]
*Fire Gear (Bung)(PD)
*Maniac Miner (PD)
*Monster Truck Wars (U)[!]
*Muhammad Ali's Boxing (U)
—— 修正了 Font Demo (PD) 中的一个控制问题
—— 修正了 Lamborghini American Challenge (U)[!] 中的一个声音问题
—— 其它一些微小的修正
作者主页：http://koti.mbnet.fi/gest_emu/

■Goomba v1.8以及PCEAdvance v5.1放出

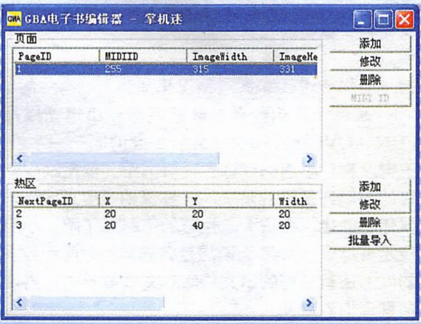
上次给大家介绍的Goomba获得好评,软件作者可真是算是积极啊,以很高的更新频率将Goomba升更新到v1.8,新版本有如下更新:
—— 加入了MBC1 & MBC5 上32kbyte ERAM的支持
—— 修正了128kbyte 游戏的传输问题
—— 修正了小小的手柄注册问题

同时，PCE模拟器PCEAdvance目前最新版本为v5.0，新版有以下更新：
—— 菜单中加入了支持部分需要时钟系统的游戏的功能
—— 在退出前会重新设定更多的硬件规则
—— XG2 启动菜单工作区域

PS：截稿前PCEAdvance更新到v5.1，修正了时钟程序，以上程序都可以在光盘中找到。

■PocketNES v9.9发布

Flubba发布了GBA上的FC模拟器PocketNES v9.9版：
—— 修正了当没有游戏找到时死锁的BUG
—— 加入了当按住菜单时小小的淡入浅出特效（效果很不错哟）
—— 此版已支持当退出时保存设定的功能（这个功能比较实用，呵呵）

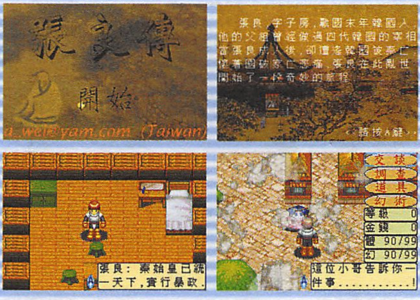


■VisualBoyAdvance 1.7 beta 3发布

史上最强的GBA模拟器VisualBoyAdvance 1.7 beta 3发布，修正了上版v1.2中的一些BUG和增加了一些新功能，同时模拟天下站的liu放出了汉化版，感兴趣的朋友可以去www.emucn.net下载。

■国产游戏《张良传》

这个月中旬的时候，琵琶行论坛放出来的一个游戏引起大家的关注，这就是由一个台湾同胞制作的GBA游戏《张良传》，这个游戏虽然说无法和官方作品相比，但是也已经有了正式游戏的模样,无论是画面、音乐、系统，都是可圈可点,希望以后能够出现更多的这种原创游戏。云云将其收录在光盘中，读者可以找来玩玩。



■又一《RPG制造》杰作《热血传奇》

以前给大家介绍过网友用《RPG制造》做的《倚天屠龙记》，读者好评不断，这期又给大家带来一个用《RPG制造》做的《热血传奇》，不过这个跟上次的《倚天屠龙记》就稍微差了一点,呵呵，在光盘里大家可以找到模拟器的即时存档,直接用模拟器读取就可以了。



■《特鲁尼克大冒险2》完美中文版发布

提起星组，也许大家都是耳熟能详，比如放出消息很久的《心跳回忆FOR GBA》以及前段时间引起轰动的《高达》（HuangYZ制作），可是星组似乎从来就没有发布过完整的作品，11月20日《特鲁尼克大冒险2》完美中文版正式发布，这是星组第一个正式作品，他们表示今后将会有更多的作品带给大家，希望大家继续支持星组！

—— 完成度 ——

战斗显示文本：ok

剧情显示文本：ok

标题显示图片：ok

迷宫名显示图片：ok

输入菜单：ok

——新增——

物品缩略图：ok

攻略心得：ok

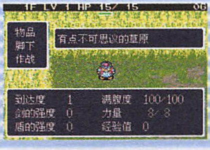
星组LOGO：ok

汉化人员名单：ok。

如果在游戏中发现了什么错误，请到星组交流之家（www.newwise.com）发帖！







■《洛克人zero2》中文测试版0.9发布

网友“硕儿”发布了《洛克人zero2》中文测试版，因为汉化进度大约为90%,所以命名为中文测试版0.9，喜欢的读者可以到“硕儿”的个人网站http://mmz2.126.com去下载,因为这个汉化工作都是“硕儿”一个人搞,或许存在很多错误，请大家多多包涵，他的邮箱是：shuo_chen@twtmail.tju.cn

有什么错误或者意见尽管提,硕儿”表示感谢。幸亏大男孩（他在模拟器社区的id是DoctorDoom)用dephi编程向他提供了脚本导入工具。

■《元素大战》界面汉化版

一款名为《元素大战》的GBA游戏被TGB汉化工作室成员tiela（八月凉）汉化了界面，汉化者有言：“能汉的我都汉了，其他的英文相似部分都是直接引用的。这要涉及到修改map，但是森说map是动态生成的，所以我也没办法了。”从汉化的效果看来还是挺不错的，真希望看到汉化者放出完全汉化版啊。

■GBA原创大航海游戏计划以及GBA版仙剑计划

看来国内的GBA开发是渐入佳境了，前些时候，微尘程序员网站放出消息说要制作GBA上的原创大航海游戏，云云对此佩服不已，为表示支持，特登出他们的宣传文字：

“你还记得有多久没有驾船出海么？你还记得儿时征服四海的梦想么？如果你也有航海之梦,来跟我一起完成这个梦想。GBA原创大航海游戏计划招募中，美工、游戏策划、程序员、测试员 一个都不能少。有意者请联系：项目负责人Tinyfool，QQ:30010，Mail: tinyfool@163.com，QQ群：453598（申请加入，请写明大航海计划）”

同时，根据可靠的内部消息：以前接受过我们采访的“混沌星辰”小组一成员脱离小组并宣称要移植《仙剑奇侠传》到GBA，上次我们介绍了GBC上的仙剑，虽然说移植度较高，但是其平台终究是GBC，如果仙剑真能移植到GBA上，那效果一定会更好，让我们拭目以待吧。

■《正邪幻想曲》汉化截图放送

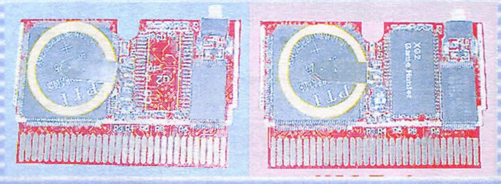
《正邪幻想曲》，相当棒的SLG游戏，最近汉联放出了很多汉化截图，不过很遗憾，由于差翻译，目前也只是汉化了片头，游戏还没有正式汉化，如果感兴趣的朋友可以到光盘里找找这个汉化补丁看看汉化片头的效果。

■《幻想传说GBA》最新汉化消息

来自千岛组金泽的最新消息：小组新成员FUN~LOVE已经解决了最后一大问题——字模，干得漂亮！小组的翻译也在努力中，但是缺少翻译的问题还是没能解决……翻译的速度直接影响汉化的速度。相信大家也等的不耐烦了吧。小组决定再次招日文翻译,前提是有充裕的时间和顽强的毅力还有良好的日文功底。文本挺长的。再次向翻译们致敬！

虽然有诱人的奖品，但万分之一的概率实在太少（本刊销量应该不会少于十万吧），不过这样能中奖就更可喜可贺了。（单厉；18；男；312000；浙江省绍兴市稽山中学高三12班；兴趣：玩游戏、踢足球、看漫画；）

XG论坛



各位,第四期的开奖时间又到了,请做好生理和心理上的准备吧!^_^ 这三位XG2得奖者分别为:juice 、南野秀一 和 爆走天使。这三位朋友得奖的理由很简单: juice。

和大家分享了他的NES联机方法挺实用的,而南野秀一和爆走天使这两位就是论坛上活跃程度比较高的会员,大家看看积分排名就知道了,所以说,"生命在于运动",多点运动是有好处的.另外温馨提示:所有得奖者请看看论坛上lvjiaqi的悔过书,呵呵...

另外本期的新闻太多,所以这次就以新闻为主了,毕竟大家等这些新闻也等了很久很久了。

新闻I: 最新版驱动 XG2CM V0.55 for WinXP 版本发布,适用于XG1和XG2全系列

下载: http://www.xgflash2.com/XG2CM0.55.exe

改进:

[1] 修正 XG Power View 插件的自动安装问题。

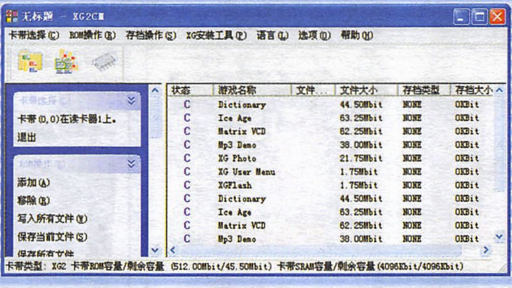
[2] 修正XP下面的一些bug,现在已经比0.5版更稳定。

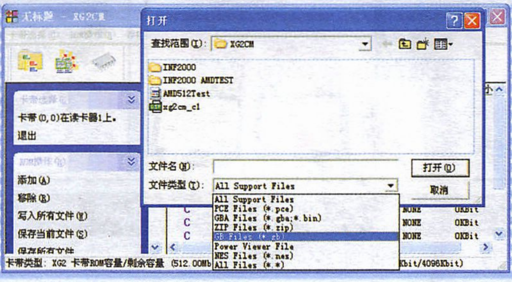
[3] 增加对插件的管理,可以指定插件的一些细节,及选用不同的引导文件。

[4] 支持 XG1和XG2 直接烧录PCE/GB/NES 游戏,及一部分GBC游戏(烧录这些游戏之前请最好使用PCE/GB/NES的ROM头修复软件以确保rom的正确性)

[5] 增加 XG Power View 的文档插件(混沌星辰制作)

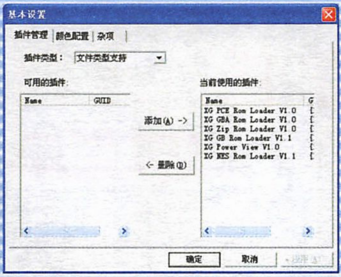
[6] 目前的XG1记忆补丁插件还没有测试,请各位把测试结果在论坛上反馈回来。





目前这个新版本的XG2CM驱动是和世界各地的GBA爱好者一起开发出来的,前后一共花了半年的时间,目前才初步成型,是个大范围合作的成果,兼容XG1/EZ1/XG2lite/XG2pro等卡带,但是XG2Turbo link的驱动是另外一种对打口接口的驱动,和XG2CM是不能通用的。

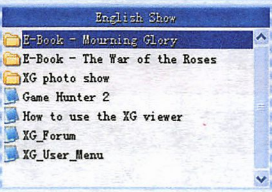
XG2CM V0.55版本可以同时支持 *.PCE / *.GB / *.NES / *.txt / *.html / *.htm /*.bmp / *.dib / *.gif / *.jpg / *.wmf / *.emf / *.ico / *.cur等14种简体/繁体中文格式文件的直接烧录,例如同时选中这14种格式的文件,点击烧录按钮,就会马上在内存里自动生成XG专用格式的文件并直接烧录到XG上.目前市面上其他的烧录卡都要使用不同的转换程序,达到转换NES/PCE/TXT/JPG等等文档的目的,有些转换程序还要收费,但是XG2CM就全部内置,而且全部是XG的正规官方OEM版本,我们还会考虑把MP3的

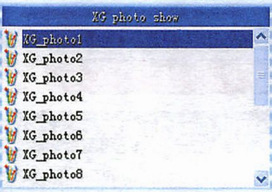


插件也做进去。

另外XG2CM的驱动平台是采用插件的方式,将会把全部接口源码公开,有兴趣的GBA高手可以一起来开发新驱动,就像linux开放平台一样!这样每个人都可以写自己喜欢的插件,你喜欢XG2CM驱动做什么事情都可以,整个XG2CM系统其实就像一套微型的DOS系统,XG卡就像磁盘,你可以通过我们统一的指令库(函数库)给卡带下达各种动作的命令,例如发一条类似"format"的函数,就可以格式化卡带,"read save",就可以读卡带记忆等等.如果配合XG烧录器二代,还可以把XG卡当做一个真正的U盘,在windows里面直接进行读写操作和运行文件.欢迎各位高手加入XG2CM的开发行列。







新闻II: XG1代新包装上市,赠送GBA和SP的水晶镜片各一张,售价不变。



XG1新包装的设计者: A.J. (XG新包装设计大赛的XG1组得奖者)



新闻III: XG2 Link Turbo版,11月30号开始发售。

XG2link 驱动V0.5版本下载: http://www.xgflash2.com/XG2Link_0.5_Setup.exe

规格:

[1] 内置真实时钟系统二代,可以对应"我们的太阳"真实时钟

[2]全球首创4M的GBA超级记忆棒和2M的SRAM双记忆系统,可以随时把SRAM里面的记忆拷贝到SMS里面永久备份,卡上的SMS里面支持8个游戏同时记忆,数据保存10年以上,永不担心掉档

[3] 工业级超低功耗控制芯片,静态电流仅为XG1代的八分之

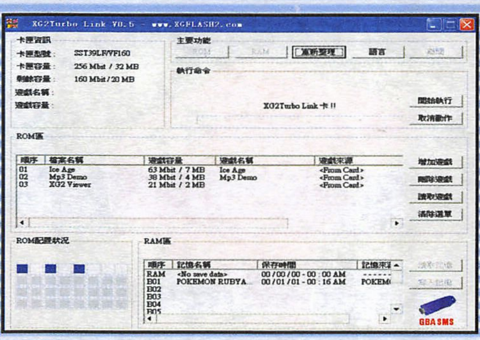


我的《口袋妖怪·蓝宝石》有时总删档,而且很多中文都看不懂,比如:针鼠的特性;坏W上生结种鳄。不过我还是最喜欢蓝宝石了。希望以后能多出《口袋妖怪·蓝宝石》的秘技。(郭庆;12;男;410007;长江市望月湖三片10栋301;)

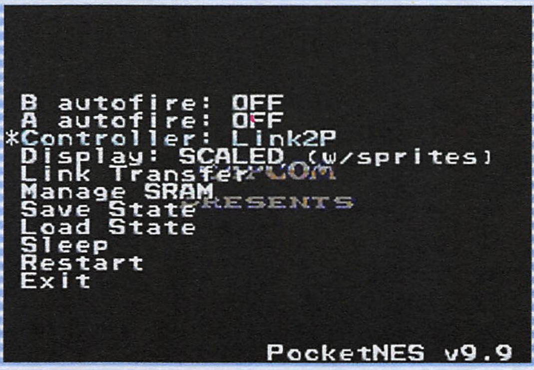
一,下表的数据仅供参考:

型号	静态电流
GBA Link	85 毫安
XG1/EZ1	80 毫安
EZ II PS	36 毫安
XG2Link Turbo	11 毫安

[4] 超长工作时间,GBA SP开灯,声音最大,用超音鼠2测试,从开机到亮红灯: 9 小时 5 分,从开机到自动关机: 10 小时 20分,如果使用GBA,估计能接近15小时。



原创：XG用PocketNES联机玩游戏的方法!



在很多论坛上看到有朋友说不能用XG连机玩FC游戏，有的说是线的问题，有的说是XG卡带不支持，其实是完全可以的，仅仅是操作不正确而已。

正确的操作步骤:

1，用PocketNES做出FC游戏的GBA ROM。用作联机的话，做不同游戏的合卡是没关系的，A、B、C、D游戏做的合卡ROM完全可以和E、F、B、G游戏做的合卡ROM连机玩B游戏的，就像GBA、GB游戏的不同合卡完全可以联机一样。不过用来转换GBA ROM的FC ROM必须是一样的。

2，找两台GBA（SP），两盘XG烧录卡，一条GBA联机线。把FC游戏的合集ROM烧到卡里,分别插入两台GBA。将GBA用联机线连接，注意联机线小头是1P，大头是2P。

3，开机进入要联机玩的游戏，双方都选择“Link 2P”，然后按B键退出，游戏自动RESET，这时两台GBA的画面已经同步了。现在完全可以和双打FC游戏一样玩了。注意，PocketNES作者虽然在README里写“Use an original Nintendo cable!”，但是这不是必要的，组装联机线完全没有问题。

此外PockeNES还有单卡联机的方法，但是用来联机的游戏必须小于190KB，比如美版魂斗罗（128KB）、绿色兵团（128KB）等等，而超级魂斗罗（786KB）、松鼠大作战（256KB）就只能用两盘卡联机。

1，按正常方法连接GBA，烧录FC游戏的XG卡带插在1P主机上,2P可以插卡也可以不插卡。

2，1P开机进入游戏，2P开机，如果2P没有插卡就什么也不要做，插了卡就按住SELECT和START进入Multi-Boot状态。1P选择Link transfer,那么所玩的游戏就会自动传输到2P上。如果确认线插好了还提示连接错误，就反复多试几次，能连上的。连上以后，2P屏幕上会有字符像水一样流淌下来。等全部传输完成2P机器上就会出现游戏画面，都选择Link 2P后按B键就可以进行游戏了。

补充一下，PCE Advance是一样的。而goomba虽然支持了Link Transfer，但是还不能联机。(– juice)



烧卡器达人Borden访谈

诸位读者好，今期云云有幸邀请到国内著名的烧卡器开发者BORDEN先生做客“达人王”栏目，我们会谈谈大家感兴趣的烧卡器市场以及现状，同时也会对烧卡器的未来探讨探讨，多谢大家支持。

窗外不归的云(以下简称云)：Borden先生，你好，很荣幸能够采访到你，《掌机迷》的读者以及我本人对你可是景仰已久了，呵呵。

Borden：老朋友了,客气啥。

云：^_^BORDEN是什么时候开始接触掌机的?

Borden：01年5月份吧，跟朋友一起去买了个GBA，这是我的第一个游戏机。

云：就是GBA刚发售不久哟,能否请问Borden是什么专业出身么？在自己开发GBA烧卡器之前接触过哪些烧卡器？

Borden：什么专业就免了,之前买了个FA的128M烧录器，发现很差很难用，并口、体积大，而且电源有问题，必须同时装上电池并且插上外接电源才能用，而且经常烧录失败，所以就想自己做一个了。

云：这就是你自己开发烧卡器的最初动机吧，呵呵，烧卡器与电脑的接口从并口到USB接口确实是一个很大的突破，请问EZ FLASH这个名称从何而来？

Borden：呵呵，随便起的一个，写卡器的USB芯片用的是Cy的EZ-USB，所以就顺便取了这个名字了。

云：汗……原来是随便依据EZ-USB标准来取的名字啊？我记得当时还有很多朋友为EZ FLASH这个名字的由来争执呢,估计他们知道后会顿时昏厥，呵呵。最初你是一个人独自开发EZ FLASH?

Borden：是，三个人。

云：你们都是因为对当时的烧卡器不满而走到一块儿?

Borden：不是，其实是因为没事做。那时只有我买了个GBA，另外两位仁兄都是从来不玩游戏机的，但是我们没项目做，天天打CS，所以我买了FA之后发现不好用就想自己做一个咯，反正下雨天打孩子，闲着也是闲着。大家都觉得行，就做咯。

云：可以说你们之前都没有GBA开发的相关经验，开发过程中一定遇到很多困难吧？给你印象最深的有些什么？

Borden：他们两个都是高手，基本上技术问题他们都搞定了，其实烧录卡这种水平的东西对他们两个来说没有技术难度。我本人比较白菜一点，我只是做产品和软件设计，就是这个东西要做成什么样子，有什么功能，我觉得这些选择是很关键的，比如早期的FA我觉得就有点不求上进，用一些过时的技术做出来一个勉强可以用的东西就满足了，这样的产品注定不可能普及，不过从他们的定价来看也许他们本身就不打算普及它；后来又有开发者想做个十全十美的东西，但是最终还是因为难以实现而放弃了。而EZ的设计经市场证明从价格到功能到外观都是符合需要的,所以这方面也是我最自豪的部分。



云：EZ FLASH刚推出时，引起了很大的轰动，因为其出众的功能成为众多GBA玩家追捧的对象，当时人人都是言必称EZ，而我自己也是对其垂涎三尺，呵呵，请问你对EZ FLASH有没什么看法？有无觉得不满的地方？

Borden：首先，我觉得一开始的时候并没有受到多少追捧啊，那时候的销售其实并不好，毕竟一个东西要让人知道和接受需要时间。只是由于还在开发的时候我在网上放出了消息，所以那时候知道的玩家还是不少，但是真正电玩店敢进货玩

■ GB诚宝贵，GBCOLOUR价更高；若为GBA，二者皆可抛！（骆坚；18；男；512200；广东省乐昌市城关中学高三2班；）
■ 有时突发奇想：口袋妖怪的蛋是怎么生出来的？像短笛从嘴里吐出来？还是像母鸡下蛋？（福建　陈传峰）

家敢出手了还是在老白卡的用户有了反馈，EZ改版成蓝透之后的事情了。现在我仍然觉得EZ是很经典的设计，尤其是写卡器。你看从EZ到现在那家公司自己做的EZ2到其他众多抄版商抄的EZ，写卡器都不敢有丝毫变动，不管是外形还是电路。而EZ1的卡带我觉得也很不错，后来出的新产品包括我们现在的EZFA都只是增加一些功能，进行一些改良，没有什么突破，我想是因为EZ的原版卡大小的设计原则，基本功能的实现方式都做得很到位了。

云：同感！我用过EZ FLASH的老白卡和蓝卡，和现在有些卡带相比，确实是在稳定性、







易用性方面有很大的优势。那么后来的EZ FLASH公司是你们三人成立的？

Borden：不是，我们最开始是那个公司的员工。

云：明白了。那么后来公司就专门开发GBA烧卡器？主推EZ FLASH？

Borden：基本上是，不过那时候我们已经离开了。

云：我记得当时你们离开EZ FLASH公司这一事件在网上闹得沸沸扬扬，同时也引出了一场风波，不过话说回来，后来虽然网上出现一些解释的言论，但那毕竟是片面之词，Borden你自己从来没有在公共场合对此作出解释,今天在《掌机迷》上，你能否和大家详细地谈谈那件事吗？

Borden：不是什么事情都有说个是非出来的必要，况且生意上的事情没有是非，只有利益多少。只是对于一直支持EZ和我本人的玩家们我只想说一句：不是我不想一直支持EZ，我们只是被迫离开的。

云：嗯，我想真正支持你的玩家一定会理解你的，况且现在你又开发出了EZFA，这对于那些一直都关注你的朋友来说则是莫大的安慰！离开EZ公司之后，你是立即开始着手EZFA的开发？

Borden：嗯，总要找点事情做吧。

云：EZFA算是EZFLASH的升级产品，它的开发大概花了多少时间呢？

Borden：几个月吧，比EZ要短一些，毕竟熟门熟路了。

云：在开发EZFA的时候，你是以一种什么心态对待？完全超越EZ FLASH？或者是以另外一种思路做烧卡器？

Borden：没那么多构思，能做的该做的就做上去。当然那时候没什么技术问题，只是考虑该做什么比较困难,我说了,我对EZ-Flash是觉得很满意的,所以可能就有点想法受局限吧,要做点新鲜的东西也不容易。最后还是觉得F2A的那种直接用电缆的方式不错，所以就做成EZFA现在的样子了。

云：EZFA的烧卡时间在目前市面上所有的烧卡器中可以算是最快的，为什么其他同类用USB接口标准的产品却不能达到EZFA这种水平？你是从哪些方面实现的？

Borden：EZFA的接口方式决定了它就是这么快，EZ的写卡器速度在我做的1.02版的驱动程序基本上就达到极限了，主要受EZ写卡器USB芯片的限制。而EZFA用的USB直连GBA的方式,这种方式的速度是EZ写卡器达不到的。同样是使用直连方式的GBALink由于采用的是并口,所以速度也不会快。其实并口本身的速度很快，对于GBA来说是绰绰有余了，但是限于成本问题并口转GBA就不可能做得很快了。至于同样采用USB-GBA的F2A新的下载线,我不是很清楚速度是否比EZFA慢，理论上应该可以和EZFA一样快的，但也要看软件,我对我的软件速度有信心。

云：其实一直以来，我最想问你的问题也就是很多读者的心声：为什么在内地这么一个烧录卡生存空间巨大的地方，为什么EZFA不努力占据一份市场？已经有不下20个读者给我发邮件说见不到市场上有EZFA卖，非常郁闷……

Borden：其实很简单，因为缺货。前一阵生产有些问题，所以货一直供不上，所以在这样的情况下我不敢在国内推，怕更加激化矛盾。现在我们的生产开发都比较顺了，所以我们现在也在努力地在做国内市场，虽然晚了点，但是还是得尽力去做啊。

云:在国内烧卡器市场竞争激烈的现状下，你觉得EZFA有哪

■ 一个伪非掌机迷，因为我没有任何掌机。一个真正掌机迷FANS，因为我期期都买。一个风林FANS，因为他我才买《掌机迷》。（黄文建；22；男；362300；福建南安市美林镇梅亭村87号；兴趣：游戏、上网；）

些优点能够在众多烧卡器中脱颖而出?



Borden：体积小便于携带，使用简单方便，速度快，工作稳定，功能多升级空间大。其实我做软件的主要目标就是操作使用简单，尽量减少bug，让玩家省力省心，不必对EZFA本身抱以太多关注。我自我感觉EZFA的上手算是最简单的了,稳定性也有保障。

云:也许用一句话能概括EZFA——简单即是美。呵呵……不过说到了EZFA的软件，感觉确实易用，但是好像到目前你都还没做中文版软件耶。

Borden：嗯，因为现在还不是1.0版，改动还比较大，所以一直没有做中文版。1.0版下个月就会放出了，到时就会有中文版了。

云:预定新版本会增加哪些功能？有些什么改动?

Borden：暂时保密，我不是很习惯提前宣布，因为每个版本表面上看起来差不多，其实里面变化挺大的，我也不确定最后放出来的版本会是什么样的，呵呵。不过相信大家在看到这期《掌机迷》时就会下载到最新的软件了。

云：我听说有些烧录卡的软件至今还在使用你开发的内核，是这么回事吗?

Borden：呵呵，是的，没办法的事情。

云：与其他烧录卡相比，EZFA的耗电量如何？对游戏存档的兼容性呢?

Borden：EZFA的耗电应该算相当低的，比EZ要低不少，比原版卡高一些。存档的支持不用说啦，这是最起码的，EZFA的用户都知道的啦。

云：之前我也做过EZFA的评测，确实这是一款非常棒的烧录卡，现在就需要玩家来认识它了，Borden你觉得GBA的烧录卡到了现在这个地步还有发展的空间吗？如果有，你认为应该是哪些方面?

Borden：我个人觉得GBA的卡到现在比较成熟了，要再有人想进入这个领域可能就需要创造需求了，也就是做一些大家本来不需要也没想到的功能,然后做出来之后让大家觉得确实也需要，这个我就无法判断了。还有一条路就是降低成本,但是我觉得烧录卡的市场不会有这么大的腾挪的空间了。



云；那么Borden有无在掌机周边市场非烧录卡领域发展的意向?

Borden：这个不知道，我本身是过一天算一天的人，不大费劲去想那么远。至于一个产品做不做，主要还是靠市场和技术方面的调研和评估来决定,因为说到底我们是在做生意，不是发烧友为了兴趣做着玩。

云：有读者让我问你EZFA512Mb的上市了吗？如果没有上市，应该在什么时候，定价在多少?

Borden：还没有，上市的时候我们会在主页上公布的，至于具体情况也都要等到时候才能确定。

云：你自己怎样看EZFA在国内的推广销售前景?

Borden：我是比较乐观的，我想只要东西好价格合适，没有理由市场前景不好的，或许短期会有淡旺的起落，但是从长期来看，一个产品在市场上的表现一定是和厂家对这个产品所投入的诚意成正比的。

云：我相信你一定会达到预期的目的，最后,给《掌机迷》的GBA玩家说几句话吧。

Borden：谢谢大家的支持，这里做做广告，EZFA的官方论坛开张了，大家有什么话可以上去说了。对于EZFA的用户，新的软件和使用说明正在陆续出炉，不断会有新的功能添加进来。对于非EZFA的用户，大家可以去我们网站了解一下，增加一个选择。最后，对于EZ1的老玩家，感谢你们一直以来的理解和支持，我一直铭记在心，谢谢。

云：好的，谢谢Borden对杂志的支持，咱们下期见!

EZFA官方网站地址：http://www.gba-toys.com

游戏修改漫谈

BY CHINAGBA=白河愁

有人说修改游戏就丧失了游戏的乐趣，我说难道你被AI蹂躏，死了N次，才叫乐趣么？其实大家可以换个角度看这个问题的。修改模拟游戏也在修改过程中获得乐趣和成就感绝对不亚于正常通关。但是本人在家用机上玩的时候几乎不修改，但是模拟游戏是一定会改的。

一、序言

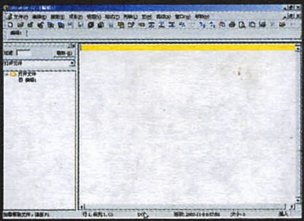
看了不少游戏杂志上登过的关于金手指修改的文章，我觉得过于肤浅，适合于初学者。想了许久，沉默了许久，终于有写点深入东西的冲动了，于是前不久写了篇机战OG的静态修改的教程，可惜是图片格式的,队长不满意就X了，目前仅存在网络版的。我想要么不写，要写就写深点的。于是一咬牙，用了5个小时写出了下文。

二、历史及工具介绍

自有了游戏，就有了一些专门做修改的人和工具。如果把正统玩家比作白道，那么修改的玩家就只好作黑道了。黄易先生在《破碎虚空》中写道："武功中的白道和邪道都是为了达到至高境界而走的不同途径。"（有点偏颇了～）。正统玩家有历经千辛万苦看到完美结局的乐趣，修改游戏有修改出一些不可能出现的东西的乐趣。例如"SFC上的《浪漫SAGA3》中通过修改地图上出现了个无人的空城，显然是制作者把为了赶游戏发售日而未删掉的部分程序屏蔽了；晓月中一度成为传说的骷髅戒指也是这样的;机战OG里多的数不完的只有显示没有DEMO的武器和合体技；机战D里奖励关38~45关是正常游戏无法出现的，但是只有38，39话可以玩（扯远了，打住）。

DOS时代用的工具是DEBUG语言，PCTOOLS系列和FPE系列，不会计算机语言的人根本找不着门路。之后出现了模拟游戏和网络游戏，但我们这里只谈模拟游戏。目前POP的工具有如下：

—— EMU CHEAT 简称EC，最强的模拟器专门内存修改器。



—— 金山游侠系列，傻瓜级非专业修改器,应用范围广。

—— GAME MASTER，简称GM，目前最高8.0版，可进行多功能修改，应用范围广。

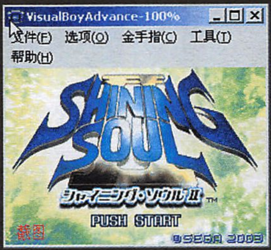
—— GAME EXPORT，本人没有用过。

—— ULTRAEDIT32，最好的16位编辑器，静态修改利器。

—— PCTOOLS 9.0，内存编辑,静态修改全对应。

—— TRW2001，全功能数据跟踪器，查找地址好用，同时也是黑客用软件。

还有就是各种模拟器自带的修改器了，但带汇编的没有多少，推荐下面的：VBA 1.7BETA（改神汉化版），NO$GBA（目前破解版是1.4），VNES。玩PS，PS II，GBA时我不知道大家有没有用过金手指这个东西，这个东西只能输入现存的代码，代码也是修改的达人们从模拟器上改出的，不能自己查找。（GBA的SAGAME金手指卡除外）好了工具介绍了不少，使用起来大同小异。我再解释下上文中提到的静态和动态修改之间的差别，一定要听仔细了哦。



1、动态修改，就是以前杂志上介绍过的修改方案，修改的以动态变化的数据，主要是内存，改出来的是金手指或者EC之类的代码，要有修改器的配合才有用。因为这些修改的代码是通过查找游戏中一直在变动的数据得到的故称为动态修改。

2、静态修改，就是修改的至高境界了，修改的是游戏的ROM或者DATE文件，一旦修改完成，不需要模拟器和修改器,在下次玩游戏就直接可以看到效果。如果把改完的ROM和未修改的ROM在IPS里作比较就得出了补丁了。（汉化补丁同样是这样做出来的）由于修改的数据都是游戏中相对不变的，查找难度相对大了很多，所以称为静态修改。不易上手!静态修改常常借助动态修改的结果，前提是你对16进制和10进制之间的转化相当敏感对汇编语言和机器码有一定了解。

三、教程及思考

A篇 动态修改的再深入探讨

以前的动态修改查找的无非是经验值，能力值，金钱，我这里就不再重复了，这里我们探讨的是一些比较另类的。

■ 这期的《恐怖惊魂夜》蛮不错，有点看金田一的味道，可惜只一篇，下次还有侦探AVG，请出完整攻略。（陈玫斌；福建）
■ GBA、烧录器、《掌机迷》一样都不能少——真·掌机迷必备！（於乐凯；18；男；316200；浙江省岱山中学高二4班；）

游戏修改漫谈



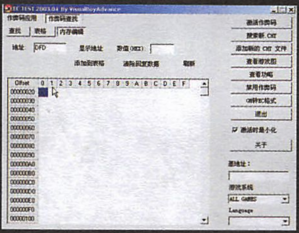
1、“无敌”，这里的无敌在游戏中的显示方式不是透明人，是人物被攻击而没有反应，连僵硬时间都没有。入手切口在于人物被攻击后出现的短暂无敌时间，练手游戏如魂斗罗，ZELDA传说，松鼠大作战，射击类型和一些ACT游戏等。解释下，人物从正常态到短暂无敌时间开始至结束至正常是受一个时间参数控制。正常态时时间参数是00，无敌态一开始，时间参数变成最大（视相应游戏不同而不同），然后至无敌结束过程中，参数一直在减小，至正常态时又变为00了。全过程用模糊查找“+”，“-”就可以找到唯一的地址，找到地址后把参数锁定在99或者255，只要不死机就可以的数就行了。注意，有的游戏的时间参数不是递减过程而是递增的过程，只要把“+”，“-”步骤对调下就行了。

2、“不遇敌模式”，这里的不遇敌是指不遇到杂兵，BOSS级的人物还是可以正常交战的。完全不会影响到游戏的流程，对于那些做攻略的玩家简直太好不过。方法和修改无敌类型差不多，也是查找一个几率参数。查找步骤为，没有遇敌前走路，多走一步遇敌几率就增加一点，到遇敌还没有遇敌的瞬间几率为最大，遇敌战斗结束后，几率为最小00，再走路又增加几率，如此反复，我们所要做的是在每次几率变动后立即查找数据,还是用“+”，“-”来做。一些游戏并不是单一的用增加几率来实现，用的是减少的方法。查找方法把上面的步骤反过来就是了。还有一些是用特殊的方法查找的，游戏中有一些使遇敌几率减少的道具，如口袋妖怪蓝红宝石里的三种喷雾剂，就是按使用后行走步数来实现的，我们所要做的是把使用的开关打开,再把步数锁定在最大就行了。以上是些RPG游戏的规律，练手



游戏有：《黄金的太阳1，2》，《口袋妖怪蓝红宝石》，《徽章机器人RPG》。实际上一些ACT游戏也可以实现不遇敌的，像：《松鼠大作战》，《魂斗罗1》，之类的。最好用FC转GBA版的ROM来练手。它们的查找规律是出现一个敌人查找数值“1”，出现第二个敌人查找“2”，如此下去，就可以找到地址了，之后把地址锁定为“0”。





3、无中生有道具。方法很简单，通过买进卖出随便个道具，查找相应的数值的变化就行了，之后打开内存编辑器查找这个地址，你会发现他的周围的其他数据不就是你身上的其他的道具数量么?可能还会有个存在与否的开关控制道具的出现,一般“1”是出现，“0”是不出现。例如：《天外魔镜青天之外》，《幻想传说》，《机战系列》。（还记得机战D中的打中敌人使敌人暴走的奇怪芯片么？正常游戏是没有的。还有机战OG里的龙卷斩舰刀，自己改出来吧！）

4、无中生有全技能,同伴，DQM妖怪之类的。同上，一些特技是通过先找到存放人物或者妖怪等级，HP，MP，EN，能力值等的地址段，再在内存中找到的。内存存储方式一般为：坐标+人名+人物代码+人物图片代码+职业代码+等级+全能力+身上的特技地址+身上的道具地址。相应的游戏有《火焰纹章776》，《DQM1，2》。之后的就是把上面的改成你想要的吧。练手游戏：《776》。

5、隐藏关卡的出现，这里我只以机战D为例，奖励关某关未出现的数值为“0”,出现了但是没有通过为“1”,通过了为“2”。具体地址在总资金存放地址前25位样的。38关相当简单不能和37关比，39关很难。40关只有地图,但进去后就死机。41至45关不能选择。

6、HP，MP等以图块，血槽表示的。这个格斗游戏常见。搜索地址直接用模糊搜索就行了。

7、FTG中隐藏人物的出现，以先男后女的顺序排列，每一个人一个代码，只要选不同的人进游戏再死去，换另一个人进游戏，反复如此，之间查找变化的数值就能找到当前在使用人物地址，把其上的参数改成你推算出的BOSS的就行了，网上的《三国志》中选则吕布的画面看到了吗？练手游戏街机游戏ROM《合金弹头2》。

8、还有什么特别的修改方法留给大家共同探讨

■“等待”是非常痉的，为什么掌机迷不是在每月1日出售而是在中旬呢？（郁闷李君；15；男；448000；湖北省荆门市府前街11号；兴趣：网络游戏；）



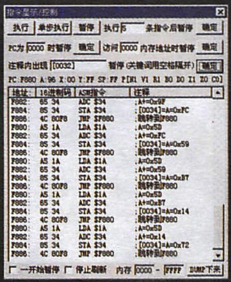
研究，欢迎来我们的网站：http://www.chinagba.com/forum/index.php 我会尽我所知解答你的困惑。

注：以上所有搜索吐血推荐用EC，游戏内存所有数据是按16位进制，你所查找的数据是按10进制算。

B篇 静态修改浅析

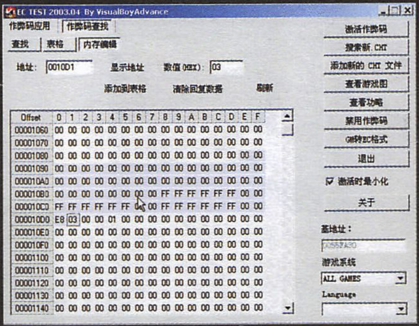
大家谈到上面可能觉得你说的静态修改呢，怎么没有说？不急，下面不就是了么。让我把修改的王者之道打开让大家一探桃源。

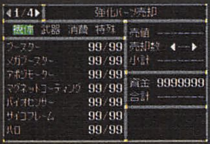
1、ACT游戏的人物，爆弹数的修改。首先大家要懂得DEBUG的一些基本命令，这里不再说了，机器码。下面是朋友大胖子做的。我们就以VirtuaNES的DEBUG版来解释一下修改ROM的过程（用VirtuaNES主要是因为模拟器自带的DEBUG工具比较简单，用起来上手快）打开模拟器,载入游戏，我载入的是魂斗罗，先不要急于修改ROM，还是先改一下游戏吧，找到的1P只数地址是0032，好了重启游戏，现在开工！！同时打开ram和DEBUG，在DEBUG的注释内出现里输入“[0032]”（引号不要输入）点击确定,这时模拟器运行会变慢,这是正常现象,不要担心。继续游戏吧　。死掉一条命后，游戏会自动中断，DEBUG窗口会跳出信息，仔细看一下，最下面的一条D939 D6 32 DEC $32,X,DEC不就是减少吗？我们只要把它改成不变或者增加就可以，怎们才能实现不变和增加呢,呵呵，不告诉你，（不要打我～我说……）查NES主机资料知道游戏用的是6502指令集，这就好办了，随便去哪找个指令集机器码，看看就是，活活，现在该修改了，终于到正题了，切换到RAM界面，找到D939处，会看到D6 32,查找机器码知道把D6改成F6就可以实现不死命反而奖命，犹豫什么，改吧！祝贺你修改成功，现在是最后一步，打开ULTRAEDIT，载入CONTRA的ROM（不要用ZIP包），查找RAMD939周围的数值串，95 90 B5 32 F0 03 D6 32,会找到一个地址，把这个D6改成F6后保存,然后再载入这个修改后的ROM看看～^_^～无敌了。



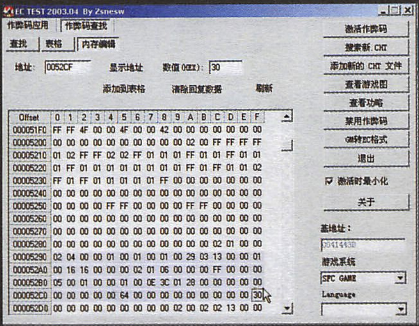
2、机战系列的修改。因为使用工具的不同而导致了ROM数据排列方式的不同。

用PCTOOLS的看看下面的吧。以机战A为例：机体和武器的数据结构 AA AA 00 00 BB BB CC CC DD DD EE EE EE EE EE EE









EE EE EE EE FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF HH HH HH HH ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff II II II II II II II II II II II II II II II II II II II II JJ JJ JJ JJ KK KK KK KK KK KK LL 00 00

其中，AA＝当前HP；BB＝当前EN；CC＝当前SH;DD＝当前机体代码，共两个字节表示；EE＝当前人物代码，需要修改另一个地方的数据，才有实际修改意义，也是修改多机师乘坐一台机体的重要数据；ff无意义；FF＝武器代码，每个武器用两个字节表示，一部机体最多可携带20种武器；HH：此代码 和EE还有LL配合，可让我方机体变形；II＝武器改造等级；JJ＝强化芯片；KK＝机体 改造等级；LL：和EE、HH配合使用。机体代码的范围：00 00 －1A 01；（巴巴的文章）用ULTRAEDIT的看我的文章：我以机战OG为例。

首先大家看下图，我把流星的第一台MK II TT给改成这样BT了，全10段改造。而且每次打开游戏都是这样的。我是如何做到的呢？

看了《掌机迷》的攻略使我对游戏有了大了解，但每一次测验或考试的攻略一到手就丢开了。这是什么原因呢？（黄晖；15；男；南宁市建政路十四中初三12班；兴趣：玩掌机、上网；QQ：35719176；）



我先讲讲HP，EN等机体常见参数的修改。大家打开游戏，这台机体的参数是HP3800 EN100 运动性85 装甲值1000。换算成16进制就是OED8，64，55，03E8。记住这些数据。下面要用到。

准备工具：VBA1.6，ROM，ULTRAEDIT32，科学计算器。

步骤：1，运行游戏。2，打开ULTRAEDIT，调入游戏ROM，作个备份。以*.bak结尾的文件。3，在ULTRAEDIT中查找D80E，注意D80E而不是上面的OED8，因为ROM中存放数据是按从低到高的顺序排列，之后你会找到很多包含D80E的地址，但是别急，看看这些地址的D80E后面还有没有64，55，E803之类的数据，这会排除不少干扰地址，因为游戏中MK II这样的垃圾机体很多，我们不急，慢慢一个一个的找，在地址——

0007EFB0H：00 00 00 00 D0 0E 00 00 64 00 55 00 E8 03 AC 0D
0007EFC0H：AC 0D 64 00 A0 00 11 21 05 02 04 06 00 0A 09 06
0007EFD0H：0A 00 00 00 01 FF FF FF 01 00 00 00 19 00 1A 00
0007EFE0H：2E 02 1C 02 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
0007EFF0H：FF FF FF FF B1 00 B6 00 E4 00 D9 00 F0 00 B8 00
0007F000H：C7 00 3D 01 3E 01 31 01 14 00 14 00 FF FF 00 00

知道了吧。看来0007EFB0H行就是要改的地址呢。等什么？动手吧。因为45000，999，999，10000的16进制是：06DDD0，03E7，03E7，2710，于是我把上面第一行对应的地址改成：00 00 00 00 D0 DD 06 00 E7 03 E7 03 10 27 01 00。后面那个AC0D为什么把他换成01 00呢?因为这个是机体的修理费用。01 00就是说只花1元的修理费。不花钱呢?你把改成00 00就行了。之后你要做的事就是保存ROM,重起游戏,存档,读档。看看是不是如你所愿了?

4、接下来我们深入点。改机体的其他参数。换到0007EFC0H这一行。数据：AC 0D 64 00 A0 00 11 21 05 02 04 06 00 0A 09 06 0A（下一行的0A）。解释下：A0，机体最大W载重160；11 21，分别是机体的海宇空陆的适宜力为AABA；05，移动力为5格；02，机体类型M（00是SS，01是S，02是M，03是L，04是LL）；04，机体可答载4枚芯片;06，机体属性为陆海（00无，01地，02海，03海地，04陆，05陆地，06陆海，07陆海地，08空，09空地，0A空海，0B空海地，0C空陆，0D空陆地，0E空陆海，0F空陆海地）。0A 09 06 0A 表示机体的4项改造极限分别是10格，9格，6格，10格；最后我的修改方案是：0007EFC0H：AC 0D 64 E7 03 11 21 1F 00 04 0F 00 0A 0A 0A 0A。

修改后附下图。





0007EFD0H：0A 00 00 00 中的00 00 00是什么呢？我把它改成0A 80 11 04，然后进游戏一看，哇，不就是古蓝森的特殊能力吗?

0007EFE0H：~0007F00H对应的是机体的名字了,用ASCII码换的。

完成了机体的修改，那么武器呢？注意OG的武器是可以换装的,而不是像其他机战那样是固定的。

同样武器的修改也和机体一样要先找到正确的地址，拿流星的MK II TT的“T-LING关节”做例子吧，它的资料如下图。



大家看到它的基础攻击力是2900（0B54），射程3~5，命中45（2D），使用必要气力105（69），必杀率10（0A），弹数6，念动力条件LV1，属性是远程操作系射击武器。PS:括号内的是16进制数值。

关键的切入口就在武器攻击力0B54，同样要按高低位重排下，是540B。猜想攻击力如果最高是FFFF占4位16进制那么就是65535，不可能还有更高的，之后的肯定是命中率之类的能力，应该是它2D了，所以到ULTRAEDIT里查找的代码是540B2D，那么在你找到的第一个地址应该是0008E1A0H，他的最后ASCII码的栏里显示的是T.-........i...?,再看这地址存放的数据：

0008E190H：00 06 00 00 03 05 02 01 FF FF FF FF 00 10 0F 01
0008E1A0H：54 0B 2D 00 0A 06 00 00 00 69 00 11 11 90 00

不用说了就是这里了，下面还有一段同样的地址，不用说了那个是别的MK II TT的“T-LING关节”。我们研究这个先。

本期有76页攻略，14页口袋妖怪，剩下的那几页纸还能写点什么呢？幸好掌机迷中没有广告。还有VCD盘有时不太好，有停顿和马赛克。（李澍；19；男；066004；秦皇岛市河北大街西段512号欧美学院0303班；）

0008E190H：03 05 是武器的射程3~5；

0F 是使用所必要的技能，这里是念动；

01 自然是所需要的等级为LV1；

0008E1A0H：54 0B 是它的攻击力；

2D 是命中率；

0A 是必杀率为10；

06 是残弹；

69 必要气力为105；

11 11 分别代表海宇空陆的适应力为AA AA。我把数据修改后成了：

0008E190H：00 06 00 00 01 32 02 01 FF FF FF FF 00 10 0F 01

0008E1A0H：0F 27 FF 00 FF 00 FF 00 00 00 32 00 00 00 90 00

保存重开游戏，读档。如下图：



终于写完OG的，人物的修改道理同上，只是要把人物现在的能力换成LV1时的能力再进行查找。

最近又有人问我关于机战D的修改，活活，道理还是没有变的啊。下面我只把男主角的真实系蓝色机体地址段告诉大家：

00088BC0H：

00088BD0H：

00088BE0H：

00088BF0H：

00088C00H：

00088C10H：

00088C20H：

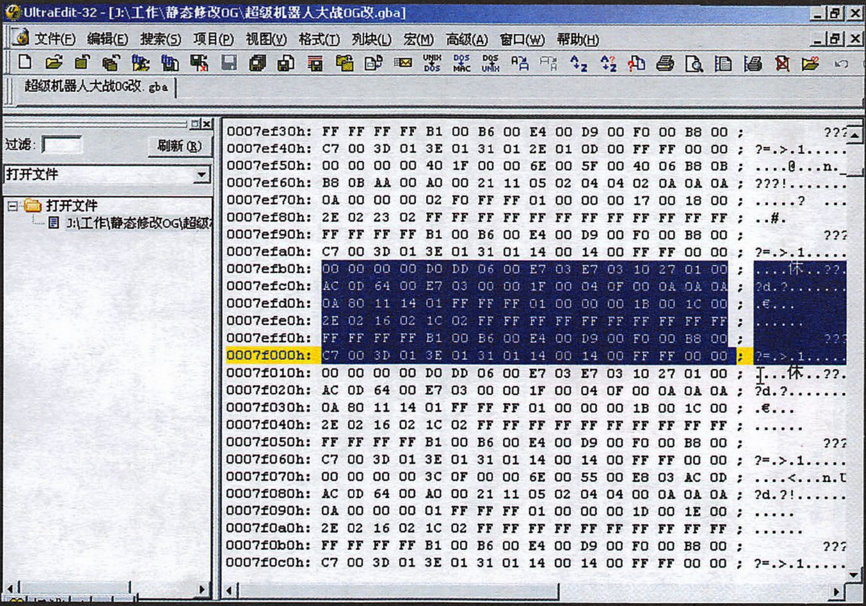
数据我就不写了，大家试着自己动手研究吧~

把你修改好的ROM和没有修改的ROM到IPSXP下做个对比，出来个*.EXE文件，那个就是补丁了。

5、提醒大家在修改前千万要记得备份，作完后要保存。

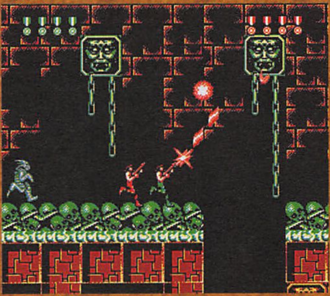
C篇GBA金手指代码研究

SAGAME都出了3代了，也是比较流行的金手指卡了，每个游戏对应一个开机码，之后的游戏代码可以换用VBA的金手指，用EC的也是可行的，不过要在EC的地址前加上偏移量“02”或者“03”，凑成个8位的地址就行了。卡带中也可以自行搜索地址，方式和VBA的类似，但是速度太慢，这里不重复了。最后感谢大胖子和巴巴以及改神的提携了。



FC转GBA中文精选









玩GBA的玩友恐怕都试过用FC的模拟器转换一些经典的FC游戏到GBA上怀旧吧？反正我身边就有很多对在GBA上玩FC游戏乐此不疲的朋友，也包括我自己,呵呵。

这次给大家带来一个GBA上面的FC中文游戏精选集合,这些ROM全部都是“汉化情报站”的“中文游戏补完计划”所dump的，“中文游戏补完计划”是一个以抢救性保护和传承即将湮灭失传的中文游戏为宗旨的大型计划,到现在为止已经dump了很多中文的游戏,如果大家有兴趣可以去他们的网站参与,我这里就不多说了。下面让我们看看到底“中文游戏补完计划”为我们带来了什么好游戏吧！

●**岳飞传**：靖康耻，犹未雪，臣子恨，何时灭！民族英雄岳飞的故事也和他背上的“精忠报国”四个字一起流传千古，弥久不衰！这个《岳飞传》就是以岳飞传奇的经历为蓝本制作的原创RPG游戏，由火星电子出品，大家可以在掌机上体验一下岳爷爷壮志饥餐胡虏肉，笑谈渴饮匈奴血的豪迈，也算是不虚此行了。

●**超级战魂**：白机上的超经典名作《魂斗罗》没有人会不知道吧？这个《超级战魂》就是由外星科技制作的《魂斗罗》的改版，游戏的系统虽然没有什么变化，但是版面就全部重新制作了，难度也增加了不少，还好，这里附送一条秘技，调50人：标题画面按上上下下右左右左ABAB开始。有了这个你还通不了关可就怨不得我了，呵呵......

●**大话西游**:曾经有一份真挚的爱情摆在我面前，但是我没有珍惜，等到失去的时候我才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此。如果上天能够给我一个再来一次的机会，我会对那个女孩子说三个字：我 爱 你！......至尊宝的忏悔曾经感动了多少痴男怨女，现在，《大话西游》也来逆袭FC啦！大家快上啊！

●**黑暗之蛊**:老资格的电脑迷一定还记得这个游戏，此款游戏曾获得SPA 93年最佳角色冒险类游戏的大奖，那个时候的电脑还是DOS的系统呢！而现在这个经典的中文AVG游戏也被火星电子移植到了红白机上。游戏的主人公麦克.道森为了拯救自己的生命而与入侵人类大脑的异型展开了殊死搏斗，记住，你只有三天的时间而已！

●**龙珠Z－超武斗传**:一款以“龙珠”为背景的动作过关游戏，还可以支持双打，游戏的招式很多，更有极其华丽的必杀技，不过就是比较难使出。值得一提的是这个游戏还是中英文双语版，游戏开始时按选择键10秒钟可以切换语种。

●**龙珠英雄**:虽然也叫“龙珠”但是这个游戏实际上跟“龙珠”一点关系都没有，是SQUARE的经典大作《半熟英雄》的汉化版，由外星科技出品，PS2版的《半熟

为什么掌机不能人手一部，公交车上和陌生人一起对打、交换是多么幸福的一件事啊！（阿布；21；男；300193；天津市南开区西湖村花港里5号楼3门101；兴趣：游戏、篮球、游泳、打赌；）

英雄对3D》早已经玩腻了吧？那么就到掌机上来怀旧一下吧！

●魔神法师:由外星科技根据《西游记》的故事改编制作的原创RPG游戏，主角是唐僧，这大概就是题目叫“魔神法师”的原因吧？当然，孙悟空，猪八戒等经典人物也会作为仲间一起冒险的，游戏制作的中规中矩，值得一试。

●创世纪英雄:龙神丸，瓦塔诺，七界山......还记得这是什么吗？没错，就是《魔神英雄传》！FC上的本作是系列游戏的第一作，主角不是瓦塔诺而是游戏玩家自己,非常别致的设定。此游戏由外星科技汉化，只是为什么要改名《创世纪英雄》呢？真是想不通？

●欧陆之战: 根据光荣公司昔年的MD大作《欧陆战线》移植改版的SLG游戏，由外星科技出品，真实再现了二次大战时期协约国和轴心国之间惨烈的坦克大战。不过这个游戏的系统比较复杂，游戏过程也非常繁琐，只推荐给“高段位”的玩家尝试。

●匹诺曹的复苏:还记得小时候的童话《木偶奇遇记》吗？印象最深的就是匹诺曹的鼻子说了谎话就会变长,要是真能这样估计这世界上就再也不会有谎言了，呵呵!这个外星科技出品的RPG游戏就是以木偶匹诺曹的故事为背景的，大家都来帮助匹诺曹吧，看看怎么样才能让他变成人！

●生化危机:这个名字就不用多解释了吧？掌机上的生化系列可能只有GBC上有一款，而且还不是capcom制作的，只是一个授权产品，capcom本来是打算在GBC上推出一款真正官方的生化系列游戏的，可惜由于GBC机能的关系最后还是放弃了，从此以后掌机上就再也没有出现过“生化”。不过现在好了，托外星科技的福我们终于能够在掌机上玩到《生化危机》了，而且还是中文的呦！这个游戏是根据PS上的1代移植的，主角是吉尔，游戏的系统则借鉴了GBC版的系统，但是增加了拳脚等招式，总的来说虽然不是官方的版本，但是这个游戏仍然不失为一个好游戏，就冲“生化”的大名，也值得通上一遍关了。

●泰坦尼克号:又一款根据畅销电影改编的游戏，由火星电子制作，游戏的演示片头肯定会让你找到一些久违的回忆，但是进入游戏后就不是那么回事了，到底如何大伙自己去看吧！

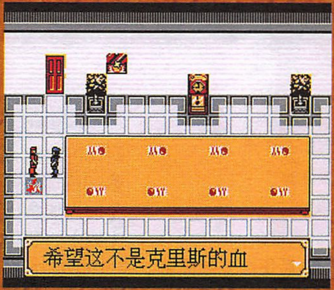
●侠客情－荆轲刺秦王:由外星科技出品的原创RPG游戏，以前红白机上有过一款台湾制作的中文RPG《刺客新传》，也是以刺秦的这段历史为背景的，这两个游戏到底哪个更好一些相信玩过这个“侠客情”后大家自会得出自己的结论。

●爆笑三国:根据同名PC游戏移植而来的名作，“戏说”了三国的那段历史，有些颠覆传统的情节实在是让人哭笑不得，强烈推荐给大家都玩一玩，感受一下令人喷饭的“爆笑”（千万不要在吃饭的同时玩啊！不然搞花了掌机的屏幕可别怪我没有提醒你啊！呵呵！）。









此精选中文FC转GBAROM由“汉化情报站”制作，已经收录在我们的光盘里了，大家如果想在掌机上玩到更多更好的中文游戏，请支持一下“汉化情报站”的“中文游戏补完计划”！

虽然本人现在还没有GBA，更不谈GBASP，但我每期的掌机迷都必看，虽然还是那台99年买的GBP，但掌机迷的内容我会一字不落。（许天虎；20；男；201708；上海市晋浦区华新镇新华路357号；）

口袋百问 vol.3

文/口袋妖怪网



口袋宝石补遗、硬件应用篇

《口袋妖怪红宝石蓝宝石》问题补遗

—— 玻璃工房得到的背包有什么用?



可以在屋外的雪地走动收集火山灰，根据累积的行走步数换取各种玻璃哨子，各种哨子需要的步数和作用为：

玻璃哨子	需要步数	作用
蓝玻璃	250	解沉睡
黄玻璃	500	解混乱
红玻璃	500	解颓废
白玻璃	1000	容易遇到敌人
黑玻璃	1000	不易遇到敌人

—— 训练师一共有多少个?



一共69人，有些网站流传说有神秘的第70位训练师，但至今没人能拿出证据来（笑）。和训练师打过一次后便能登陆图鉴，通过navi查询可以清楚地了解他们所处的状态。如图，No. 1 芳香姐姐的资料为：

弥生（アロマなおねえさん　ヤヨイ）

118号道路

作战：倾注柔和的心情

所持ＰＭ：芳香的草系ＰＭ

自我介绍：美妙的香气使身心健康！

—— 沉船里发现的探知器有什么用?

拿到探知器后去卡依市造船厂换深海之磷或深海之牙（二选一），它有2种用途：一是可以让贝壳带在身上通讯进化；二是让帕鲁鲁装备，装备深海之牙特攻翻倍,装备深海之鳞特防翻倍。

—— 游戏中出现的“坏蛋”是怎么回事，能够孵化吗?



“坏蛋”　　是使用金手指不当造成的，它既不能孵化，也不能扔掉，白白占用一个放置空间，只能再用修改器修复它。

—— 如何到达海上城市吉纳镇?



可以沿如下路线游水到达，但必须在发生圣兽事件后道路才会开通，不过无需通关。

—— 游戏中增强属性的道具如何得到?

边角栏有人不断变着法说买PG，买PG，然后无数少年陷入被焦虑状态，买PG。感染扩散中。（周哲；23；男；411100；湘潭区泗洲庵50号5单元112号；兴趣：游戏、卡通、运动、教书；）

增强属性道具在游戏中通常只能得到一个，而且无法购买，只能靠事件或者NPC赠送，其获得地点为：

名称	增强属性	获得地点
奇迹种	草	森林（需要居合斩）
西库头巾	正常	山木镇右边屋内
软沙	地面	卡依市下方沙滩
黑色眼镜	恶	西达镇左上过道一男子丢失物品（隐藏）
木炭	火	飞音镇中药店
坚硬石头	岩	110号路挑战古利可第3关奖品
潮物	水	鬼塔倒数第3层
神秘水珠	水	研究所赠送的小电怪身上带有
不化冰	冰	退潮时冰洞内
磁石	电	110号路挑战古利可第7关奖品

—— 宠物性格对其5项性能和选美人气有什么影响？

性格的影响还是比较明显的，具体为：

性格名称	攻击 帅气	防御 强壮	特攻 美丽	特防 聪明	速度 可爱	
	←性格对5项能力的影响 ←性格对选美人气值的影响					
いじっぱり（固执）	↑	—	↓	—	—	性格强
うっかりや（马虎）	—	—	↑	↓	—	马虎
おくびょう（胆小）	↓	—	—	—	↑	胆小
おだやか（沉着）	↓	—	—	↑	—	沉稳
おっとり（稳重）	—	↓	↑	—	—	大方
おとなしい（温顺）	—	↓	—	↑	—	听话
がんばりや（实干）	—	—	—	—	—	加油
きまぐれ（浮躁）	—	—	—	—	—	混乱
さみしがり（孤僻）	↑	↓	—	—	—	寂寞
しんちょう（慎重）	—	—	↓	↑	—	身体
すなお（坦率）	—	—	—	—	—	和气
ずぶとい（大胆）	↓	↑	—	—	—	大胆
せっかち（急躁）	—	↓	—	—	↑	小气
てれや（害羞）	—	—	—	—	—	怕人
なまいき（狂妄）	—	—	—	↑	↓	自大
のうてんき（无虑）	—	↑	—	↓	—	轻浮
のんき（悠闲）	—	↑	—	—	↓	慢性
ひかえめ（保守）	↓	—	↑	—	—	客气
まじめ（认真）	—	—	—	—	—	坚定
むじゃき（天真）	—	—	—	↓	↑	单纯
やんちゃ（调皮）	↑	—	—	↓	—	任性
ゆうかん（勇敢）	↑	—	—	—	↓	勇敢
ようき（开朗）	—	—	↓	—	↑	活泼
れいせい（冷静）	—	—	↑	—	↓	冷静
わんぱく（淘气）	—	↑	↓	—	—	顽皮

↑：提升为1.1倍　↓：降低为0.9倍　—：持平（无影响）

我多想看一点口袋红宝石的秘技呀。我喜欢口袋百问。我还想看一些关于口袋妖怪的事。（于龙；15；男；100036；北京市海淀区万寿路西街11号6-1-603；兴趣：掌机、四驱车、看动漫；）

—— 种族值包括那几项，能否推荐各项种族值最强的精灵?

包括生命、攻击、防御、特攻、特防、速度等6项，各项最强的前三名精灵分别为：

生命族值=>	幸福蛋（生命=255）	果然翁（生命=190）	大鲸鱼（生命=170）
攻击族值=>	天空之龙（攻击=150）	迪奥西斯（攻击=150）	古拉顿（攻击=150）
防御族值===>	壶壶龟（防御=230）	钢铁蛇（防御=200）	岩神柱（防御=200）
特攻族值===>	超梦（特攻=154）	迪奥西斯（特攻=150）	海皇牙（特攻=150）
特防族值===>	壶壶龟（特防=230）	冰神柱（特防=200）	凤凰（特防=154）
速度族值===>	风速蝉（速度=160)	迪奥西斯（速度=150）	顽皮蛋（速度=140）

—— 哪里可以让宠物改名和忘记技能?

改名在卡侬市（左图），忘技能在阿田市找“忘光光老头”（右图）。





—— 秘密基地的家具共有多少类? 如何解除只能摆放16个家具的限制?



共有6大类120种，分别为坐垫（10种）、玩具（35种）、地毯（28种）、摆饰（23种）、盆栽（6种）、桌椅（18种），解除16个家具的限制只能用金手指（02026EAE:00），但这个方法不能永久保留,当你走出秘密基地后再次进入时，超过16个的部分会消失。

—— 一共有多少种邮件，它们有什么用途?

有彩色、花边、哈伯、怀旧、机械、乌烟、热带、闪光、神奇、十字、阴影、珍品共计12种邮件。邮件是让玩家在上面写字留言，通讯交换精灵时传给对方的，单机用户意义不大。需要注意的是，当你收到一个身上带有邮件的精灵时，必须先把邮件打开查看，否则该精灵无法存入电脑。

—— 沉船有什么秘密?



通过沉船事件可以拿到“探知器”这一珍贵的道具，当学会潜水特技后，来到沉船的最底层,分别进入6个房间中的5个，按房中的闪光点找到进入下一个房间的钥匙（进入房间的顺序为3、1、4、6、2）,最后得到该道具。

—— 如何看携带精灵的亲密度?

查看亲密度可以在西达镇左下方的小屋询问，根据回答判断身上第一只精灵的亲密度，共5个级别，从低到高依次为：



1、还和你不熟啊！只是普通的关系；2、好像有点亲近啊！相信你的事情；3、相当亲近啊!离不开你了；4、好像很幸福啊！真的很亲近啊;5、和你十分亲近啊！我看了真幸福啊。当达到4－5级后就可以亲密进化！

—— 参加战斗塔比赛有什么条件?

首先，神兽不能参加；其次，按赛场的等级不同，精灵级别分别不能超过50、100级（可以等于50或100）；再次，携带物品的数量受到限制，尤其是打到35场后，若身上携带物品满了时，小姐会不让你进入。此外，交换得到的精灵可以参加，但不能携带邮件等通讯用或者受通讯限制的物品（如神秘果）。

—— 树皮虫进化的规律是什么?

长期以来流传的说法是和性别有关系，即雄的树皮虫进化为小白虫，雌性的树皮虫进化为小粉虫，也有人说是和六围有关系，但经过多次试验证明并非如此，树皮虫的进化和公母还有6围（HP，攻，防，敏，特攻，特防）都是没关系的，而是和时间早晚有关，白天进化为小白虫，晚上进化为小粉虫！

—— 如何在陆上乘浪?

陆上乘浪其实是利用了游戏的一个小bug，方法为：带着跳跃车和会冲浪的精灵，站在海岸边，主角面前要有两格的活动范围，然后用跳跃车，同时按下b和左键向左跳（骑过去也行），然后再同时按下b和右键向右跳，在跳跃的一瞬间按a键（要掌握好时间，要不然不会成功），

我最想说的是可以给一次机会我吗？我真好想把你们那台GBASP“搬”回家，我实在忍受不了我那台GBA电池的问题啦！求求你们吧！（张世鸿；20；男；510400；广东省广州市白云区三元里35巷一横巷3号。）

会出现问主角是否冲浪的对话，答是则开始陆上乘浪。用这个秘籍能穿过电系掌门市左边的一块石头到达另一边，还有搁浅船的右边有一块大石头也能跳过它，其它许许多多的障碍都能按此法跳过（不过都要靠海）。

—— 精灵属性相克的规律是什么，哪些招式属于特攻？

龙、冰、水、超能、恶、火、草、电都是特攻，其它大部分都是普攻。其间相互克制的详细规律如图所示：

Pokemon B&R 详细属性表

* 绿字 表示粉字属性的相应效果 * 黑字 表示符合属性后者的相应效果
* 篮字 红字 橙字 表示两个复合属性相同的效果

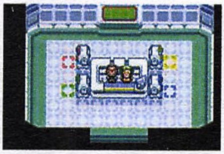
属性	个数	号数	克制	弱点	强效防御	绝对防御
普				格		
普 飞	×2	26，93	草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	
普 超		164	格 毒	虫 恶 鬼	格 超	
炎			草 冰 虫 钢	水 地 岩	火 草 冰 虫 钢	
炎 格		6	普 冰 岩 恶 钢	飞 超	虫 岩 恶	
炎 地		102	火 电 毒 岩 钢	水 草 冰	毒 岩	电
炎 岩		104	火 冰 飞 虫	水 草 地 格 钢	普 火 毒 飞	
水			火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
水 地	×2	9，128	火 电 毒 岩 钢	水 草 冰	毒 岩	电
水 草		21	水 地 岩	火 冰 虫 毒 飞	水 电 草 地	
水 飞	×2	28，53	草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	地
水 毒		67	草 虫	地 超	草 格 毒	
水 恶	×2	98，130	超 鬼	虫 格	鬼 恶	超
水 超		144	格 毒	虫 恶 鬼	格 超	
水 冰		175	草 地 飞 龙	火 岩 格 钢	冰	
水 岩	×2	179，180	火 冰 飞 虫	水 草 地 格 钢	普 火 毒 飞	
水 电		182	水 飞	地	水 电 飞 钢	
水 龙		186	龙	冰 龙	火 水 电 草	
电			水 飞	地	水 电 飞 钢	
电 钢		83	冰 岩	火 地 格	普草冰飞超虫岩鬼龙钢恶	毒
电 水		182	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
草			水 地 岩	火 冰 虫 毒 飞	水 电 草 地	
草 水		21	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
草 恶		24，120		虫 格	鬼 恶	超
草 格		35	普 冰 岩 恶 钢	飞 超	虫 岩 恶	
草 毒	×2	90，94	草	地 超	草 格 毒	
草 岩		134	火 冰 飞 虫	水 草 地 格 钢	普 火 毒 飞	
草 飞		150	草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	地

冰			草 地 飞 龙	火 岩 格 钢	冰	
冰 水		175	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
地			火 电 毒 岩 钢	水 草 冰	毒 岩	电
地 水	×2	9,128		电 草	火 水 冰 钢	
地 炎		102	草 冰 虫 钢	水 地 岩	火 草 冰 虫 钢	
地 超		132	格 毒	虫 恶 鬼	格 超	
地 岩	×2	59，170	火 冰 飞 虫	水 草 地 格 钢	普 火 毒 飞	
岩			火 冰 飞 虫	水 草 地 格 钢	普 火 毒 飞	
岩 地	×2	59,170	火 电 毒 岩 钢	水 草 冰	毒 岩	电
岩 钢		72	冰 岩	火 地 格	普草冰飞超虫岩鬼龙钢恶	毒
岩 炎		104	草 冰 虫 钢	水 地 岩	火 草 冰 虫 钢	
岩 超	×2	125,126	格 毒	虫 恶 鬼	格 超	
岩 草		134	水 地 岩	火 冰 虫 毒 飞	水 电 草 地	
岩 虫		136	草 超 恶	火 岩 飞	草 格 地	
岩 水	×2	179，180	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
虫			草 超 恶	火 岩 飞	草 格 地	
虫 飞	×3	16,33,43	草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	地
虫 毒		18	草 虫	地 超	草 格 毒	
虫 鬼		44	超	鬼 恶	毒 虫	普 格
虫 岩		136	火 冰 飞 虫	水 草 地 格 钢	普 火 毒 飞	
虫 格		168	普 冰 岩 恶 钢	飞 超	虫 岩 恶	
毒			草 虫	地 超	草 格 毒	
毒 虫		18	草 超 恶	火 岩 飞	草 格 地	
毒 飞		65	草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	地
毒 水		67	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
毒 草	×2	90，94	水 地 岩	火 冰 虫 毒 飞	水 电 草 地	
格			普 冰 岩 恶 钢	飞 超	虫 岩 恶	
格 炎		6	草 冰 虫 钢	水 地 岩	火 草 冰 虫 钢	
格 草		35	水 地 岩	火 冰 虫 毒 飞	水 电 草 地	
格 超		77	格 毒	虫 恶 鬼	格 超	
格 虫		168	草 超 恶	火 岩 飞	草 格 地	
飞			草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	地
飞 虫	×3	16,33，43	草 超 恶	火 岩 飞	草 格 地	
飞 普	×2	26，93		格		
飞 水	×2	28，53	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
飞 毒		65	草 虫	地 超	草 格 毒	
飞 钢		115	冰 岩	火 地 格	普草冰飞超虫岩鬼龙钢恶	毒

我觉得光盘里不光有游戏ROM，还应有音乐、图片、电影的ROM，可以方便许多玩家。喜欢GBA的玩家和我联系吧，来信必复！
（谢士卿；19；男；400074；重庆市南岸区重庆交通学院213信箱；）

飞 龙	×3	122，189，200	龙	冰 龙	火 水 电 草	
飞 草		150	水 地 岩	火 冰 虫 毒 飞	水 电 草 地	
飞 超		163	格 毒	虫 恶 鬼	格 超	
超			格 毒	虫 恶	格 超	
超 格		77	普 冰 岩 恶 钢	飞 超	虫 岩 恶	
超 岩	×2	125，126	火 冰 飞 虫	水 草 地 格 钢	普 火 毒 飞	
超 地		132	火 电 毒 岩 钢	水 草 冰	毒 岩	电
超 水		144	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
超 飞		163	草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	地
超 普		164		格	鬼 恶	
超 钢		192	冰 岩	火 地 格	普草冰飞超虫岩鬼龙钢恶	毒
超 龙	×2	196，197	龙	冰 龙	火 水 电 草	
鬼			超	鬼 恶	毒 虫	普 格
鬼 虫		44	草 超 恶	火 岩 飞	草 格 地	
鬼 恶		68	超 鬼	虫 格	鬼 恶	
龙			龙	冰 龙	火 水 电 草	
龙 水		186	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
龙 飞	×2	189,200	草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	地
龙 超	×2	196,197	格 毒	虫 恶 鬼	格 超	
恶			超 鬼	虫 格	鬼 恶	超
恶 草	×2	24,120	水 地 岩	火 冰 虫 毒 飞	水 电 草 地	
恶 鬼		68	超	鬼 恶	毒 虫	普 格
恶 水	×2	98,130	火 地 岩	电 草	火 水 冰 钢	
钢			冰 岩	火 地 格	普草冰飞超虫岩鬼龙钢恶	毒
钢 岩		72	火 冰 飞 虫	水 草 地 格 钢	普 火 毒 飞	
钢 电		83	水 飞	地	水 电 飞 钢	
钢 飞		115	草 格 虫	电 冰 岩	草 格 虫	地
钢 超		192	格 毒	虫 恶 鬼	格 超	

—— 游戏中有许多地点需要通讯才能到达，但我是用模拟器怎么办？



用穿墙金手指(在vba模拟器中输入如下代码:159c68f46 0cc8a5a),就可以飞檐走壁到达任意地方,甚至穿过墙壁和山洞。如图：连这里都行（汗）~

—— 银叶市的游戏中心的迷你游戏如何玩？

首先要有游戏盒和一定数量的游戏币，游戏的玩法和老虎机及罗盘的玩法一样，当玩家把相同的图案连成一直线或者把珠子转入预先设定的格子时，就会获得不同倍数的游戏币奖励，游戏币可以用来交换技能机器和家具玩偶。此外，如果满足一定的条件，就会出现皮卡丘被电击的动画，非常有趣，大家不妨多试试！



GBA是我最忠实的朋友，它除了教给我不少日文，还让我在繁忙的学习中找到一点属于自己的绿色天地。（华晨光；17；男；650091；云南大学附属外国语言学校高二1班；）

—— 能否推荐一些战斗力较强的精灵?

一般来说，每部作品中序号排列靠后的精灵和圣兽都是比较强的，当然也不全是如此，例如梦幻就比较弱，而序号靠前的精灵中也不乏强者，列举如下：



—— 偶人冈夫智力比赛题目的正确答案是什么?

必须连续答对7道题目方能过关，这7道题目在以下14题中随机抽取（括号中为标准答案）：

1、不在103号路上的怪兽（钻地虫）；2、使用混乱的怪兽（钻地虫）；3、在天元森林，天力社员寻找的怪兽（木果兽）；4、卖穿洞绳的钱能买几个解毒药（175）；5、金水头目风石的怪兽小拳石是雄还是雌(雌)；6、花木商店山果、天元给树果的有几个人(一个)；7、草类型不能进去的怪兽（钻地虫）；8、卖万能恢复和超级球比买精神碎片的价钱多吗（降价）；9、在山木镇最先成为训练师的是男性或女性（女性）；10、奥德博士包里最右边的怪兽是（水精灵）；11、买3个怪兽球和一个好伤药哪个贵（好伤药)；12、在山木镇集会所男性比女性哪个多（男性）；13、阿田市有多少看板（8）；14、星风仁那装饰的自行车是哪个（8台）。

—— 选美大赛的规则是什么?

选美的规则比较复杂。

首先是柜台小姐，**对话选项：**1、参加；2、规则说明；3、放弃。

比赛项目：1、帅气；2、漂亮；3、可爱；4、聪明；5、强壮。

进场前选择要参加比赛项目的类别，你的宠物最好拥有2个以上此类别的技能。通过初级后可以参加超级比赛，超高级比赛和最后的终极比赛，只能依次参加，共五种类别。赢得一次比赛就能获得一枚奖章，并且提升所有的魅力值。赢得比赛就会有人来采访你。另外赢得比赛的话，该赛场就会挂上你的宠物画像。画像的种类也不一样，赛场等级越高，画像越漂亮精致。

赛场分布：初级赛场：シダケタウン镇；超级赛场：ハジツゲタウン镇；超高级赛场：カイナシティ市；特级赛场：ミナモシティ市。

赛场规则：评比分两部分，印象分和赛程分。印象主要就是进场时观众的红心。喂食糖果是增加受欢迎程度最重要的因素。赛程分五轮，前一场比赛获得红心的个数决定了下一场比赛的出场顺序。比赛中并非红心最多就一定能获胜，如果能获得最后一颗红心，则全面的红心全部归你所有，所以有时候可以故意使用降低红心的招式来制约对手（通常攻击性的特技往往会造成冷场，不过善于利用可以达到非常好的效果，它会降低观众气氛。当你处于劣势的时候，不能让观众气氛过高，否则对手的评价就会大幅上升）。

符号说明：红心：代表受欢迎程度，如果观众很喜欢，还可以附加。黑心：厌恶程度。星星：额外加分，影响最终结果。闪烁的相机：你的技能有亮点，影响最终结果。耳朵：重新审核。圆圈：有反击对手的可能。

心得：观众们好像非常喜欢声光兼具的特技，这些特技在作战时基本都是中看不中用。这也是你用来经常出战的宠物拿不好名次原因。可以专门培养一些小宠专门来参加选美大赛，让它们练习一些有声有色的特技。

—— 能否推荐一些练努力值的PM?

努力值的高低决定了所培养精灵能力的大小，下面列举一些练努力值常见的精灵作为参考：

要增加努力值	作战对象	出现地点
HP	No.045	116号路山洞
	No.055	117号和120号水塘
攻击力	No.097	119号水面用高级鱼竿
	No.146	112号路的屋里
	No.010	103路段
防御力	No.015和No.017	104号路
速度	110号路除了一个绿毛球，任何pm都可打	
特殊攻击	No.114	113号路
特殊防御	流星瀑布前面除了阿柏蛇以外都可以	

—— 给树木浇水和果实采摘应注意什么?

所有果实都有四种生长形态,包括最开始的小土堆到最后的果实成熟，每种形态都必须浇一次水方能长出果实,同种形态下浇多次以上则按一次算。比如需要24小时结果的果实，平时能结2颗，每6小时浇一次水的话能结3颗，36小时的每9小时浇一次……依此类推。此外，低等级果实不采摘的话有可能重复生长几次后消失，超高级果实（No.31以上）有极低概率变种为低级果实（No.1~10）。

我有一个请求想了好久，不好意思，可以在一次的赠品中多增加些经典的GAMES，让我怀怀旧，最好能关注一下象我一样的日文盲。（陈少峰；17；男；362661；福建省晋江市安海镇养正中学高二3班；）

精灵有多少种特性，特性能改变吗，它们各有什么作用?

共有76种，特性是精灵生下来就固有的，无法改变。其名称和作用为：

发芽	体力1/3以下的时候草属性特技威力变为1.5倍
烈火	体力1/3以下的时候火属性特技威力变为1.5倍
激流	体力1/3以下的时候水属性特技威力变为1.5倍
逃跑能手	在和野生妖怪的战斗中一定能逃跑
威吓	出场战斗的时候对手的攻击值下降一个等级
捡东西	能捡起道具
鳞粉	不会感染特技的追加效果
脱皮	第二回合的时候有1/3的可能性治疗异常状态
虫族报告	体力1/3以下的时候虫属性特技威力变为1.5倍
轻快	下雨时速度变为两倍
叶绿素	艳阳天时速度变为两倍
上进	状态异常时攻击值变为1.5倍
锐利眼光	命中率不会下降
换装	变成和对手相同的特性
同步率	自己变成"中毒"、"麻痹"和"烧伤"状态时对手也变成该状态
苞子	受到直接攻击时有10%的可能性让对手陷入?"中毒"、"麻痹"或"睡眠"状态
活跃	不会变成"睡眠"状态
偷懒	2回合中只能攻击一回合
精神力	不会昏阙
复眼	命中率上升30%
加速	每回合提升一个等级的速度值
神奇护符	只会受到相克特性的攻击
隔音	对手使用的借助声音的特技无效
厚脂肪	火和冰属性特技的威力减半
水幕	不会变成"烧伤"状态
强有力	攻击力变高，不发挥特性时攻击力变为1/2
石头脑袋	使用突进等技巧时不会受到反作用力
坚硬	使敌人一击必杀的特技无效
淤泥	使用吸取HP恢复体力的特技的对手反而会受到伤害
怪力钳	攻击值不会下降
瑜伽威力	攻击力变高，不发挥特性时攻击力变为1/2
静电	受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"麻痹"状态
正极	遇到负极特性对手时特攻值变为1.5倍
负极	遇到正极特性对手时特攻值变为1.5倍
磁力	对方的钢系精灵不能交换/逃跑
迟钝	不会陷入"魅惑"状态
发光	排在队伍最前列更容易遇到野生口袋妖怪
早起	更快解除"睡眠"状态
自然恢复	被换下场时自动治疗异常状态
粘着	不会丢失道具
鲨鱼皮	对手直接攻击时体力也要稍微减低
熔岩盔甲	不会变成"烧伤"状态
火焰之身	受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"烧伤"状态
白烟	不会受到能力下降特技的攻击

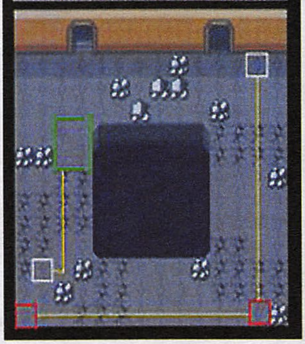
我很喜欢玩GBA，有人说玩GB不太好，但我却不那么认为，它给我们紧张的工作、学习生活带来了无限乐趣，将会成为我们生活中不可或缺的一部分。（吕炳辰；18；男；233000；安徽省蚌埠铁一中高三3班；）

恶臭	排在队伍最前列很难遇到野生口袋妖怪
浮游	不会受到地面系特技攻击
沙隐术	沙尘暴天气回避率上升
活地狱	作用暂时不明
我行我素	不会变成"混乱"状态
自然恢复	被换下场时自动治疗异常状态
免疫	不会变成"中毒"状态
吸盘	吹走、咆哮等让对手自动交换妖怪的特技无效
甲虫装甲	对手无法出现会心一击
魅惑之身	受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"魅惑"状态
神奇鳞片	异常状态时防御力变为1.5倍
气象台	随着天气变化改变造型，属性也随之变化
无天气	不会出现天气变化
变色	受到攻击时变成与攻击招式相同的属性
不眠	不会陷入"睡眠"状态
引火	受到火属性特技攻击不会减少HP，还能提高自己火属性特技的威力
蓄水	受到水属性特技攻击不会减少HP，还能提高自己水属性特技的威力
蓄电	受到电属性特技攻击不会减少HP，还能提高自己电属性特技的威力
接雨盘	雨天体力逐渐恢复
压力	对手使用的特技的ＰＰ值每次减少2点
静电	受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"麻痹"状态
湿气	双方都无法使用自爆或大爆炸
踩影子	对手无法逃跑也无法换妖怪
避雷针	电属性攻击对象变为自己
贝壳装甲	对手无法出现会心一击
紧张	攻击力变为1.5倍，但命中率降低到原来的30%
毒针	受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"中毒"状态
净体	不会受到能力下降特技的攻击
降雨	出场战斗时变为雨天
日照	出场战斗时变为艳阳天
气象锁	不会受天气变化影响
天之祝福	特技的追加效果成功率变为2倍

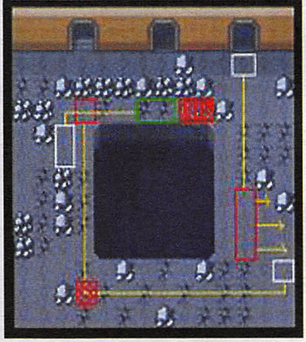
——天柱的道路有非常多的裂缝,似乎很难通过啊?

天柱途中的地上的裂缝要用加速自行车冲过去。特别注意的是加速自行车需要留出2格以上的距离方能开始加速，并且要连续冲，中间不能有任何停顿，否则会掉到下一层,尽量走一个弯道，多试几次就能上手了。左下图是难度比较大的第2、4层的走法：

2层走法图示
白框开始、红框停止、绿框任务完成



4层走法图示
白框开始、红框停止、绿框任务完成



我个人觉得，GBA2与PSP如同足球场上的刘达内和贝克汉姆，你会选择谁？你最喜欢谁？（不川类酷；18；男；362000；福建省泉州市第九中学高三3班；兴趣：GBA游戏、足球游戏；）

—— 有没有宝石版的全地图，最好是中文版的?

为了方便玩家，特意制作了一张非常详尽的道路和城镇地图，这下就不用担心迷路了!



《口袋妖怪宝石版》模拟器和硬件应用释疑

—— 能否用模拟器通讯?

GB版的口袋妖怪可以通过TGB这个模拟器进行通讯，但GBA模拟器的“老大”VisualBoyAdvance（以下简称vba）因技术问题至今仍未实现联机通讯功能，只能用GBA主机来进行联机，希望它的下一版本能够给玩家带来福音吧^_^。

—— 如何通讯对战，对战有几种模式?

通讯对战在PC中心二楼的第一个柜台上，共有3种模式，一是1VS1的对战，需要两台GBA联机，每人每次出一只精灵；二是2VS2的对战，同样需要2台GBA，每人每次有2只精灵同时上场;三是4VS4，可以4个人分别用4台GBA联机，每次出场4只精灵。

—— 如何通讯交换精灵，通讯交换有什么限制吗?



通讯交换在第二个柜台进行联机，按确定之前要接好GBA的连线(最好不要带电拔插)。交换的精灵基本上没什么限制，但是不能携带个别特殊的道具，例如No.43号神秘果实。此外，通过进化得到的精灵其升级的速度是原精灵的1.5倍，因此有条件通讯的朋友还是非常值得一试的!

—— 第三个柜台的作用是什么，为什么我交换后好像没什么变化?

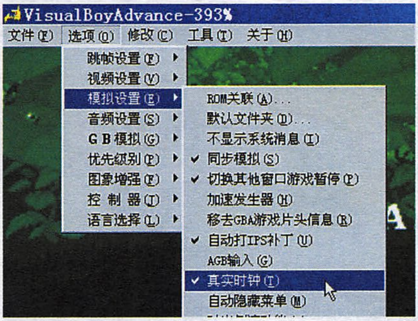


这个柜台是GBA版新增的，用来交换秘密基地和神秘老爷爷。首先是秘密基地，玩家可以和朋友交换彼此的秘密基地，而且交换后，玩家还可以再建立一个新的秘密基地,这也是得到2个秘密基地的唯一办法！此外，在朋友的秘密基地中会出现一名未知的对手和你挑战，不过他带的精灵只有5级左右，放心地PK他吧^_^。其次是交换神秘老爷爷，这位老爷爷位于银叶市PC中心,其功能（老爷爷会教你流行语、和你交换家具等)取决于玩家ID号的末尾数，通过通讯交换可以得到单机得不到的其它功能。

RPG游戏的攻略应分以下几部分：（1）游戏评价，对各方面作星级评价。（2）小弟攻略，不要把游戏中难点，要点写在这里，以免造成游戏控制玩家的情形。（3）游戏中难点，要点的分析（玩家在游戏中碰壁了再看看这里！）(天津 吉吉)

—— 如何实现模拟器的实时模拟功能?

使用VBA1.6以上版本，打开“选项——模拟设置——真实时钟”即可，使用这个功能可以让模拟器关闭后时钟仍会走动！



—— 可以用市面上发售的烧录器将口袋妖怪rom刻录在卡带上玩吗?

当然可以，而且非常实用！因为现有最热门的《口袋妖怪完美386中文版》和《弹珠台中文版》等都不曾在D版卡上出现过，想玩掌机的朋友只能用烧录的办法，另外由于存档也是可以随时更新的，所以可以通过烧录的方式得到强力的精灵和道具！

—— 如何解决EZ－Flash无法烧录存档的问题?

EZ是目前用的最多的烧录卡，但由于存档格式的不兼容，经常会出现存档无法更新的现象，解决的办法有以下几种：1、把金手指调好后sav一下，最好关了vba再开，读sav，再用pm飞到一个别的城市去，随便在草地里打一仗，再sav就行了，这样就能更新了。2、口袋宝石是1024k的记录，在电脑上就是128k，最新的ez-cilent2.00a并没有解决口袋记录的问题，甚至还不如1.08a版，所以我们要选用1.08a，1.08a默认的口袋记录大小是1024k，但是这样的话就只能备份不能更新，因为1.8a是不支持大于521k的更新的，不过我们还是可以把记录大小调整到512k，这样就可以备份也可以更新了，但是要记住，口袋是1024k的存档，ez还是要用到1024k来记录口袋的，这样的结果就是如果你把口袋放在第一个的话，记录选512k，如果下面还有游戏，并且用到记录的话，会自动覆盖掉口袋的记录，解决方法是，要把口袋放在最后一个烧，并且要给口袋留1024k的存档位置，最后选512k记录，这样即不会丢记录，也不会覆盖记录，并且也能备份和更新了。最后一点，在vba上玩口袋的话，记录要选64k的，这样才能更新到ez上。128k是不能更新到ez的。3、这个办法麻烦了点,不过实用。先把“选项-模拟器-储存类型-flash128k-文件-导出-电池文件-保存类型”改为flash?save，把这个文件的后缀名改成sav，用模拟器读取，保存一下，就可以更新进ez了！4、其实这个主要是模似器的flashrom大小设得不对，开始用的时候和1.08a版一样，无法和模似器的记录通用，后来发现日版的口袋的记录方式为flash rom 128 kb的，于是把口袋妖怪的记录设定为flash rom 1024 k-bit，导出到pc的记录文件应该为128kb，导入vba正常读取，接下来是关键：用vba手动选记录文件为flash rom 128?kb，选“导出电池存档”窗口下面的“导出flash?存档”，一定要选这个，其导出的.dat 的记录文件为128kb的，改这个.dat文件的后缀为.sav再导入ez-flash，哈哈,ok了！5、先烧一个口袋，再紧接着烧一个不用记忆区的游戏(推荐用图片)然后把口袋和下面那个游戏的记忆区都设为512k，大功告成。

—— 卡带支持实时时钟吗?

实时时钟即关机后时钟还能继续走动，使游戏时间和现实世界中的时间保持一致，它需要双记忆系统的支持，因此除了正版卡带外，D版卡和烧录卡都不支持实时时钟。

—— 为什么我的存档无法烧录到卡带?

解决这个问题首先要了解vba存档的格式。Vba模拟器存档一共分为2种格式，一是游戏本身的存档，其保存进度的方法是直接用游戏自身的存档功能，存档效果和用掌机存档是一样的,存档文件为XXX.sav(XXX为ROM的文件名）,.sav的存档可以直接烧录到卡带中更新原来的进度，读取的方法则是重新启动后进入游戏，直接按游戏菜单中的“读取进度”；另外一种则是应用了模拟器的实时存档功能，即依次点vba菜单的“文件”—“保存”，然后可以任意选择一个文件名，保存为*.SGM的文件格式，这种存档不受游戏进度的影响，可以随时随地保存，这也是用模拟器玩GBA游戏的最大优势所在，但需注意*.SGM只能用vba读取，无法直接烧录到卡带，许多朋友在烧录时走弯路大多是这个原因。

—— 为什么我用了南岛金手指后仍然无法去南岛?

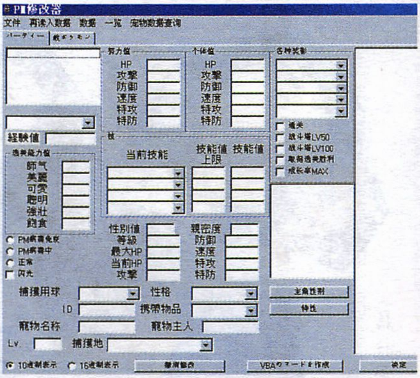
触发南之孤岛事件为020267be:ffff，但单用这个是不能去南之孤岛的，身上还必须持有梦幻

虽说想得GBA2，可现在只想要GBASP了，王国之心是我非常喜欢的游戏，能得到正版的它该多好呀！（心中暗想你们送我哩）
（徐亚力；14；男；224001；江苏盐城市盐城中学初一7班（越）可路6号轻工业局宿舍区103室；）

船票(むげんのチケット),把重要道具的第一个变成梦幻船票的金手指是02025a44:00010113。之后便可从ミナモシティ坐船去南之孤岛,并在岛上遇到Lv50的另一只水都，它的身上持有心之水滴，需注意正常情况下只能去一次。

—— 如何使用pm修改器?

Pm修改器是目前最流行的口袋妖怪宝石版修改器,用它可以很直观地对红/蓝宝石游戏进行修改（其下载地址为：http://www.qz0.com/pmgba/pmedit.rar),非常适合于初级玩家。pm修改器的修改方式有两种，一是对游戏进行即时修改:1、首先用VBA打开口袋妖怪红/蓝宝石(日/中文版)ROM，并读取进度，把要修改的妖怪带在身上；2、打开PM修改器,选择"标准OFFSET检索"，等主界面弹出后即可进行修改；3、修改完成后请先点击"写入到VBA内存中"(只需要点击一次)，确定后立即生效。二是对存档XXX.SAV的修改:1、首先用VBA打开口袋妖怪红/蓝宝石(日/中文版)ROM，并读取进度，把要修改的妖怪带在身上并记录；2、打开PM修改器，选择"不与VBA进行连接"；3、点选"文件"->"从记录文件中取得ID数据"，并



点选记录文件XXX.sav；4、修改完成后点选"确定"。这时右面的文本框内就会生成VBA金手指。5、打开VBA读取口袋记录，将这个金手指复制到VBA的[Cheat]–[Cheat?list]–[Code]中Code的文本框中确定即可。

—— 口袋妖怪游戏相关的金手指有许多种格式,如何正确应用它们?

金手指可分三种类型：

数值大小	10进制	16进制	金手指码	作用
8bit(1byte)	0 ~ 255	00 ~ FF	0yyyyyyy:xx	一般用于修改数量
16bit(2byte)	0 ~ 65535	00 ~ FFFF	0yyyyyyy:xxxx	一般用于修改能力或道具种类
32bit(4byte)	0 ~ 4294967295	00 ~ FFFFFFFF	0yyyyyyy:xxxxxxxx	一般用于修改金钱

此外，金手指格式可以简化。

例如以下四行:

02000000:12

02000001:34

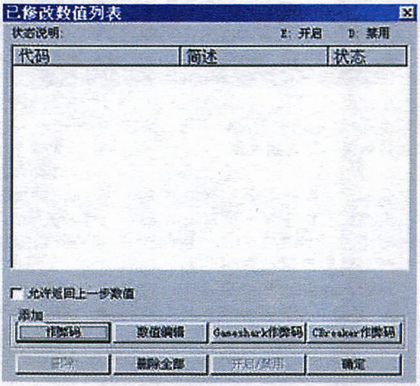
02000002:56

02000003:78

可合并简化为：02000000:78563412

具体的使用方法：如我要改金钱为999999,则代码为?02025924:000F423F，最直接的方法是在VBA中选菜单[Cheat]–[Cheat list]–[Code]然后就会弹出"Add cheat code"的窗口，其中"Description"是给你添加对下面你所输入的金手指的说明的，随便写一个或者留空。而下面的标记为"Code"的文本框内则是给你输入金手指代码的，这时可把02025924:000F423F复制粘贴到那里，按[OK]按键后你便可发现该代码已经添加到了Code的列表中。

小技巧：有些金手指你要经常用到，但又不想每次都要重新输入那么麻烦的话，你可将当前的金手指保存成CLT文件，下次想用的时候直接读取该文件就行了。具体操作是在VBA的菜单中选[Cheat]–[Save cheat list]为保存当前金手指码，[Load cheat list]则为读取金手指码文件。用的时候选择相应的clt文件即可。



我认为掌机迷应把早出GBA经典游戏作个攻略，如《黄金太阳》系列，还有记住玩游戏的别伤了眼睛！（马霞；17；男；300020；天津市林西路（和）耕余里3门109号；）



激情注目：

1.BT游戏《超魔界村R》宣告一命通关

2.忍者神龟一命通关拖竞速狂飙

3.下期预告：KOF极度研究……

1 《超魔界村R》一命爆机

挑战/讲解：黑组 水神修（SS·X）QQ30976673

漆黑的海边悬崖，暴风骤雨,一个不祥的影子（偶）呼喊到：capcom，曾经造就了,两个BT系列，一个是rockman,另一个就是……魔界村！！哈哈……（旁白:帮主,太没品位了吧，而且你又不是大阴谋家）

哈，是啊，开灯，谁搞的这么黑？大家好,我是水神修,在偶们小组号称“真·菜鸟”,水神嘛,岂有不水的道理。但玩起游戏时确实是很认真Di,谁打扰偶玩游戏，八成的结果是……抱歉,不是暴走，是微笑！用眼神杀死他！！（樱木流暗杀术）

进入正题，国内很多人把魔界村列为BT游戏，人气相比rockman简直是咽气。场景,怪物是一方面(毕竟除了生化FANS,谁喜欢第一关就是满街僵尸?突然想到僵尸可能就是老柯的传统……）但有名人坐镇嘛,不知道大家有没有注意,主角是Arthur!虽不能确定此Arthur为彼Arthur(cps版那把不知是不是石中剑).其关卡设计也有独到之处,不是今天众多金玉在外的LJ 2D游戏能比的,部分音乐也真是经典。

也许这真是Arthur一段很少被人提起的经历，那时Arthur是一个留着落腮胡子，喜欢用二段跳跳皮筋的大叔……



为了抢走她的妻子,再用超超魔界村整惨他,我恶心地研究了超魔界村的人文地貌，整理出一段《今日出行参考》。在它被封入黑组的图书馆之前榨取其剩余价值。

当地概况：1、村民神出鬼没,热衷行为艺术，见东不见西,

对有些人对6期的封面外书壳持否定意见，在下不敢苟同，封面外书壳对于喜欢收集《掌机迷》的玩家倒是一个福音，如需要的话，提升本刊物价钱也是可以的。（张逸鹏；广东；）





见西不见东；2、有的时候向左走，有的时候向右走；3、工作人员长期开展寻宝酬宾活动——地上本没有箱子，走的多了，也就长出了箱子。

行人参考：1、由于民风彪悍,建议携带防身武器，长枪镰刀，略输速度，火把飞斧,谁人想要?一支烂弓，只识弯弓射大雕。所以就用飞刀，当然，和贝尔蒙特家的水果刀完全不是一回事。升级后同屏三道贯穿激光，范围广,必杀技足以使Boss伤自尊，可谓人挡杀人，佛挡杀佛，居家旅游，必备用品。

2、如果身上的一次性铁甲保存完好，会在寻宝途中得到免费提供的升级产品。LV3甲为镀金,在下称之为黄金圣衣（PS:史上最脆弱）能够有效激发人的小宇宙，使出精彩的必杀技，为魔界村指定产品。另外附赠配套的一次性盾牌，若想作纪念，请留意站立时多出的半个身位。

3、会见村长需有精灵球（感谢C.A.B.友情提供：原始模式中需在2周目穿金甲打第7关boss,有一定几率获得，新模式中在一周目第7关必能找到，偶在后面说明）。

4、精灵球没有对应的必杀技,但可以刷掉村民乱扔的鸡蛋,柿子等飞道具，善加利用就能逢凶化吉。

景区介绍：在GBA版新模式中，除新的四个关卡外，旧版关卡也有两种配置，部分相关差别会在后面说明。新关卡也很精彩,SO偶也顺便打了一下。旧版共8关，武器为飞刀，在此以简洁、迅速、安全第一为原则，B为旧版新设置。

飞刀其实属于稀有武器,在初始关墓地第一个宝箱用稍微“笨拙”的方法开箱子似乎出现几率会高一些。唯一要注意的地方只有第2只河蚌，想过顶跳的话,有时它的子弹会高一些，第2次原地跳跃可能躲不过。2B幽灵船的难点是倒数第2个吊斧速度比A慢一些，需停顿一秒再上梯子,跳空隙的速度相应变化。3A遗迹难点在于，开始有3处可不管小飞怪过顶跳……有运气成分,不推荐。塔5颇为凶险，不宜走太快，走太快有时怪物会从视线之外的头顶偏左落下，用刀无法打中。4B某怪内部的变化是开始处少了一个飞斧怪，还有……好恶心（>_<)要注意的是后半段的移动平台，会随你的走动对背景速度产生影响。5B冰原的第一个变化是开始处多了一个花,经历上关想必各位心情好多了……绝对是CAPCOM那些



人有意制造的反差，风景和音乐俱佳。此外多了一个白翼恶魔。在此之前就出现过，第一击没有打死的话就跟着游人乱飞，颇为讨厌，必杀秒！注意雪崩的时候跳起就行了，那几个梯子估计是恶搞……终于到了6A，偷工减料的6A，大家可以尽情放松一下了，没什么要说的，必杀秒3个白翼恶魔。马上就是有惊无险的7A……注意开始处不要跳,会引出上面的1个小飞怪和鸟头。此路上小飞怪要优先消灭，否则麻烦大大地。对于精灵球是这样，跳过白翼魔后面的梯子会引出一个箱子，有一定几率。如果没出,在蓝盾的情况下继续向上,跳过第一个宝箱怪下面背景柱子的地方,会引出一宝箱,100%是。没有蓝盾的话，是否记得白翼魔头顶有个钱袋？加吧,同时引出了一个宝箱,里面必定是蓝盾,这样在后面可以拿到精灵球。

下面该是重点人物的重点介绍了……

第3关BOSS的要点是,先蓄力,等它转到右面刚露头就放。掌握好的时候其实它连石头都吐不出，郁闷4。于是乎在它吐了石头后别忘了躲。

第5关BOSS很有趣,一双变形金刚似的眼睛放着炯炯的绿光……要点,开始时闪3下后落地。

第7关要把第6关BOSS打一次。注意它喷火的规律，还有斜射的激光用三角跳躲。第2个BOSS的打法……什么？秒杀？这次打两位都用的精灵球，再说人家都是有身份的人……死当然也要死的沉稳些……用屏幕卡住它（具体方法请见影像）！这厮不识抬举，不但拒绝拍摄，还想用火烧摄像机！要注意的是它靠近平台时，火会烧下来，精灵球发挥作用……顺带提一下，不用精灵球打死BOSS后，公主说话的音乐可说是全篇之天籁，请注意收听。

第8关开始处，跳上左移动梯的左端,然后快速移到右端蹲下,可躲过第一次进攻并反击。此后,BOSS没有蓄力时会发空隙较大的激光，蓄力后空隙较小，不好掌握躲避。每次反击可打3-4下。最后是8错的结局，穿金甲会看到搞笑的亲密接触。

飞刀必杀的最强我想可以从BOSS战中印证了,既美观又大方。

偶还为伟大的Arthur做了写真，不知为什么，在最后感觉他在此作依然很帅。居然还公布了公主的三围……CAPCOM这些BT（笑）花裤头也算轻松的恶搞成分了，冰天雪地不畏严寒，佩服之余想起了冰箱上，动画里的某暴露兄弟……修为此图注解:他是一个骑士，一个穿花裤头的骑士……

因为时间关系，录像的不足之处一定还是有DI，希望各位高打和有研究精神的人能交流一下,其实偶最喜欢的是恶魔城系列……

封神榜

神官点评

《超魔界村R》系列一直以来都是被玩家称为极度BT游戏，从SFC移植到GBA版后，难度非但没降低，还增加了一个专门的模式供玩家挑战，而且系列一贯的手感得到了保留，相信那些从超任时代过来的玩家一定会对此爱不释手，但是还是那句话，这个游戏确实难啊，为什么难?……您不会自己去玩玩啊?幸亏SS·X兄这里给我们带来了独家的攻关攻略，而且云云比较赞同他这个说法："其关卡设计也有独到之处，不是今天众多金玉在外的LJ 2D游戏能比的，部分音乐也真是经典。"我不知道读者们中有多少玩过该游戏，如果说没有玩过，那是不会有这种感受的，当你陶醉于游戏情节以及被它的游戏性深深打动时，我想你真的会得到很多东西……不过由于最后录制影像时出了点小问题，所以我们本期光盘没有将模拟器的录像制作成VCD影像，而是直接将模拟器录像放到光盘里了，需要的朋友可以去找找。SS·X一定不会让你失望的!

2 《忍者神龟》一命通关

挑战/讲解：来自哈尔滨的BlueKyo

童年的回忆,今度回归.本次的神龟GAME抛开画面不提,手感和游戏性和前几作相比,算是相当不错的.

这里我们不但给出了各关的一些难点介绍,而且还把每小关的详细的介绍都登出来了,希望对大家攻关有所帮助。

1.hard模式下敌人的攻击频率加快,所以远距离的敌兵必须首先消灭,否则后果可想而知,其次由于主角的能力不一,所以灵活的掌握主角们的操作是完美通关的必修课程之一。

2.游戏中的跑设计得很不顺手,只要不放开→的话,角色会一直跑下去,这时如果要是突然向后移动的话,角色不会停下来反而向后跑,反应不过来的玩家很容易就会遭到敌兵的攻击.所以及时的放开方向键再调整角色的攻击方向也是需要熟练掌握的。





3.熟练地使用各角色的蓄力攻击,并且在必要的时候使用A+B进行受身,下面进入LEO关卡心得——

注意和机器狗的距离,活用LEO的上+B来对付跳起来攻击的敌兵,当出现上下层的时候可以利用高低差来轻松的躲闪并且攻击敌兵,要优先消灭远距离的敌人在前面已经提到过所以跳过这一点.BOSS战多用跳跃来攻击BOSS,最好可以每次跳跃结束都站在BOSS的后面,关于BOSSHP一半后的跳跃攻击吗!躲过3次就可以去P了。

具体打法：

ACT1：由于水晶的吃法在上期的掌机迷中已经给出,所以这里跳过,一上来就有机器狗的攻击,不过难度不大,看准时机利用LEO的B或者上+B可以来对付跳起来的机器狗,之后就是路线的选择,选择比较人多的左-右路线进行游戏,要优先的消灭远距离攻击的敌人,接下来的跳移动平台,最好可以先在最下面等一小会,让平台的位置利于连续跳跃的时候再起跳.接下来通道的导弹攻击为了省事就直接用A+B来解决吧.救人的时候会冲撞攻击的敌人列入首位消灭.

ACT2：tankmini关卡,很简单的一关,只需要把射击框放在前面污水的边缘,左右横扫就可以轻松地消灭大部分的机器狗,偶尔漏网的就看各位的反应了.

ACT3：ACT1的强化加强版利用高低差的方法就可以干掉大部分的敌兵,忍者出现的时候优先消灭的是赤手空拳的。

ACT4：简单的BOSS,最好每次攻击后都可以在BOSS的后面这样受伤的几率就会减少很多,BOSSHP一半后躲开它的3次下落攻击后,放心的去P吧..。



GBA的NEW ROM我觉得可以减少，还不如放上两三款以前的经典游戏和封神榜里的游戏（最好带上记录）。新游戏要期待的两三款也就够了!（耿炜；17；男；558000；贵州省都匀市三中高二1班；）

神官点评

BlueKyo，网名“自信就会笑”，上上期给大家表演了精彩的“ROCKMAN ZERO 2”不死血BOSS战（影像在上期光盘中），让人大呼过瘾！而这期他也给大家带来了新鲜游戏忍者神龟的一命通关战，说起这个忍者神龟啊，那可真是又勾起咱的无限回忆啊，像我们这么大年纪(汗……）的玩家谁不会记得那熟悉的主题曲以及那熟悉的角色呢？当四个神龟出师GBA后，我们又多了一个怀旧的理由……虽然有评论说该游戏流程过短，但是从游戏的画面以及音乐还有操作性来说确实算是近期GBA游戏中做得不错的，赞！

3 摩托神龟一路狂飙

挑战/讲解：来自上海的孙潇郴（QQ：25210182）

各位好，相信大家都已经玩过GBA版的忍者神龟了吧！其中有个竞速模式大家是否玩过了呢？里面有5关，这5关有的简单有的难。关键是看版面(赛道)障碍物的综合程度。越复杂(障碍物越多)也就越难于操作。下面就简单地说一下每条赛道的难点所在。

第1条赛道：难度当然不是很高，主要是踩到尽可能多的加速器上就可以了。不过小心别撞在BOSS的后面,撞在前面的话是不会减慢速度的。本人最好成绩为：22秒36。

第2条赛道：这条赛道的障碍物比较少,只要看清路线控制方向还是比较容易快速过关的,多试几次就能成功的。本人最好成绩是：23秒40。

第3条赛道：此关也许是最难的一关了。障碍物很多而且加速器的位置都很阴险！不把版子背出来,那实在是太难了。尤其在后期那些路障十分头痛,还是多练练吧。本人创造这个成绩开了不下80遍,祝大家好运。我是:32秒96。

第4条赛道：这关的石头路特别多，玩家一般都会开进去的。不过笔者发现本关的道路是有很明显的规律的,只要能找出规律便可尝试快速通关。我的最好成绩：27秒43。

第5条赛道：最后一关难度当然高了，但不是难在道路的复杂程度上。有2个加速器，玩家如果都用到的话那么就可以提高0.3秒左右的成绩,本关中如此地点共有3处,如果都能够踩到的话，相信28秒10内是没有问题的。我是：28秒00。

好了，看了以上的难点分析，大家是否能够比以前飙得更快了呢？那就请你去试一下吧，没准还真能找出更快的路线，超过我的记录呢！

神官点评

又是忍者神龟！又是孙潇郴！呵呵，孙潇郴朋友就是喜欢挑战，诸位读者也许可以看到，这几期以来我们的小孙都在尽情演绎，尽情地表现他的ACT游戏天赋，而大家对其也是赞赏不已，甚至有读者表示要和其拜把子（寒……），介绍认识可以，若真要搞那一套的话俺的封神榜成啥场合了？呵呵……看看CAB封神的游戏吧，看看他的心得吧，也许大家能够受到启发——“本人创造这个成绩开了不下80遍，祝大家好运。”所谓神是那么好当的么？没有辛勤的锻炼是不可能创造好成绩的，要当天才？还得洒汗水……

或许大家都注意到了，前两期封神的心得和VCD的影像出现了脱节现象，也就是当期封神游戏的配套影像没有及时放到光盘里，以至于云云引起大家的公愤，实在是愧疚之极，主要原因是前几期我们的考虑不周，您看那些影像吧，动辄几十分钟，光盘本身就有一些必须的东西，再这么一折腾，怎么装得下？如果说剪辑吧，又有些不舍，毕竟这是作者花了大力气做出来的，而且对读者来说也有些不妥——看不到全程的精彩影像嘛，所以就出现了“欠影像帐”的现象……不过从下期开始，也许这种问题会得到解决，因为伴随着电软的某些策略变化，我们掌机迷光盘将会有一些内容上的变化，但是可以肯定的是我们每期都会献上封神的影像，但是格式就会有所变化了，也就是说我们会直接给大家准备好GBA模拟器格式的影像，同时也会将游戏ROM以及模拟器备好，大家拿到盘后就可以直接在PC上观看咯，而且还可以方便地进行实战操练，呵呵。至于作者嘛，也可以得到完全和VCD格式影像一样的稿费，掌机迷不会亏待大家的，呵呵。

不看绝对不舒服！！

POCKET 专业户



【PG工房】第一轮冲击公开——《标准掌机典藏2003》！这本书汇集了国内掌机界顶级达人们的数月心血，玩家不可不买不可不藏！

- 新编辑入社，PG工房成立，春节头炮下期打响。绝对你想象不到的特别策划已经开始……
- 《掌机迷》第九期再次改版，新年新气象，旧貌换新颜！
- 掌机迷“假货翻新特别关注”行动陆续展开！！
- 《标准掌机典藏2003》将是国内第一本最权威的年度掌机特辑，万勿错过收藏机会！

www.vgame.cn

掌机迷官方主页好调制作中，春节开放，敬请期待!!

1 挽救了一个SP…

感谢这期《PG》，感谢你们做的这期节目，因为在我打算把我最最珍贵的SP卖了的今天，买到了《PG》，使我看到了掌机的发展是很有潜力的。

本来我为了买SP已经负债累累（其实才200块大洋），可是想到买卡的后期投入，而且我还是包里放不住钱的无收入派。所以出此下策。连价格和买主都联系好了。玩了三个月的SP可以卖到800元已经很不错了。而且正好朋友也想入手个SP，但我看完这期的《PG》以后就单方面毁约。回想以前陪我走过的《口袋妖怪》，我开始笑我的这个决定，那么多经典游戏不是陪我度过了美好的童年吗？现在我怎么可以放弃？不，决不！宁可天天吃馒头，也要将游戏进行到底。而且我期待两个月的《口袋妖怪·火红/叶绿》还没有玩到。**（辽宁 李南）**

——好多读者想SP想到睡不着觉，连木头都没有SP哪，李读者居然要卖了……掌机是今后大势，SCE削尖了脑袋鼓捣出一个PSP来抢市场，今后还有很多好(游)戏可看。

2 不好买就邮购……

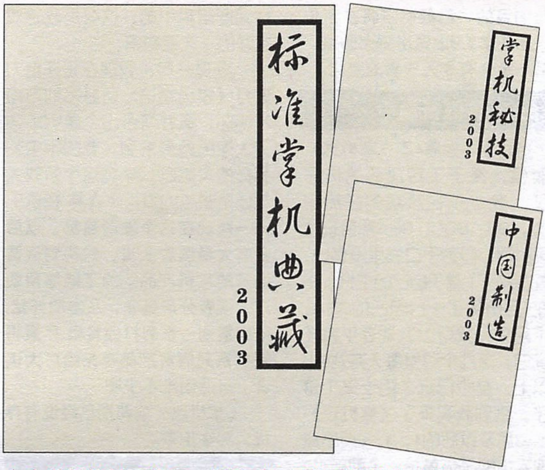
我是《掌机迷》的忠实读者，自从一次偶然的相遇之后，便爱不释手。闲暇之时，翻开看一看，感觉上蛮有意思，我可能算是一个初学者，前几个月前收了一台GBA，自然我最喜欢的游戏算是《口袋妖怪·红宝石》，听说这期的《掌》（VOL.7）有介绍《口袋妖怪》的，便急于想收那么一本。可我们这地方实在赶不上那些大城市，有卖《掌》的并不多，所以想买到简直太难了，累得我左一趟，右一趟的往书店跑，我都不知道自己为什么会那样的拼命，可是到头来，还是一本都没有卖的，就连书店的服务员都跟我讲，他们连上货都没得上，更别说卖给我们了，我到了邮局也依然如此，哎！我都有一点泄气了。那两本书没有买到实在太让伤心了！我本人特别喜爱掌机游戏，可那些别的杂志我连一眼都没看，因为我感觉那些并不够刺激，不好看。我希望该社能否多一点的印刷，好让我们这些渴望得到，又不得得到的读者放心，以至于达到缺货的场面，我还是希望能得到VOL.7的《掌机迷》，我不希望留下这么一个遗憾。**（辽宁 王学锋）**

——《掌》7上市便被瓜分，搞得发行部的同事们也有点傻眼。但《掌》毕竟是针对性较强的专门刊物，因此在发行量上自然无法企及《电软》等刊物。对于买不到的问题，有两个办法解决。一个是向书商反应进货，另一个就是与本刊邮购部联系邮购。

3 这期不会晚吧……

《掌》的进步真的不错，这一期多的东西蛮多的，我就不用说了，因为你是编者嘛。边角栏里面的东西好多，看来木兄是因为海量的信件得不到回复而伤脑筋才想出这个方法的吧。我觉得可以选那么三四十条作个小小的回复的，并把它们放在前面几十页的编辑，如果可以，把边角这一部分也分出专栏来，比如用前三四十页的作一下回复，再把感想、二手、交易、心得等等各拿

我最想知道游戏的秘技，不用修改器修改过的，特别是实用性强多，贵刊可以发行一期掌机秘技大全，一定很抢手。（赵明宇；19；男；150001；黑龙江省哈尔滨市南岗区三十二中高二7班；兴趣：玩掌机、电脑、画画；）



↑本书最终封面待定，详见《电子游戏软件》广告。

- 2003年GBA游戏(美/日版)资料年鉴
- 2003年发售掌机硬件全档案
- 2003年掌机周边外设资料大全
- 2003年掌机市场风云记事
- 2003年掌机游戏精华攻略
- “口袋妖怪”386妖怪战术指南书
- 《第一次做游戏就上手》
- 更多精彩年度专题……

超值别册一《中国制造2003》
- 中国汉化游戏年度汇总
- 中国自主开发游戏资料
- 中国开发汉化组大爆光
- 更多独家秘闻……

超值别册二《掌机秘技2003》
- 日本官方掌机游戏秘技(全掌机)
- 读者掌机游戏精华秘技
- 更多意想不到……

壹书叁册 完璧收藏

标准掌机典藏

2003

全彩印刷 定价20元
现已全面 接受邮购

贰零零叁 最高典藏

几十页分一下，这样看起来也方便。不过如果木头很忙的话，全当没看到我写的东西，《偏不给你删》这些东西对我们这些普通读者没有任何用处，因为读者中汉化组成员可能很少，对这种东西恐怖也没什么兴趣，所以还是把它删了吧。攻略确实多了些，这是有目共睹的（这一期好像少了那么一点点），攻略不求多，但求精一些。仅有流程的攻略宁愿不要。很少有掌机玩家会拥有大量掌机游戏的（EMU及大富翁除外）。

接下来是针对本期杂志的专门评价，迟到的好严重，整整十二天。如果是邮政问题就算了，但如果是小（老）编辑对本期杂志的“结束”时间预计错误的话，呵呵，仔细检讨一下吧。因为我的单车为此差点报废了，十二天，中午两次，下午放学一次，共计三十六次光顾同一家店（那家店是本区除邮局外进货速度最快的了），BOSS看到我的第一反应就是……本校仅有的两台GBA/GBASP拥有者手中的《PG》6，居然都没有CD，且《PG》已全面售完。好心的木头就帮个忙给两份来吧。

如果知道杂志要延期，可以先在电软封底说明一下。因为这一次的《掌》的变化使我们感受到了木兄对这本杂志的负责，所以就原谅YOU了。**（福建 曹书昊）**

——这期的内容严重超标，临结稿前木头才发现，不得不将好多精心策划的稿子撤下来……以后会注意在数量和质量上找到一个平衡的，盲目的刊登攻略要杜绝。

在发行时间方面，我们会尽量保证在中旬左右上市，目前已经跟印厂协调中……

4 编辑卖掌机……

编辑部有谁有多余的GBA吗？（再怎么烂，能玩就行）有的话可不可以低价卖给我？原因有二，新的GBA我买不起；二手GBA质量无保证，如果是小编的GBA我信得过。**（江西 彭欣）**

——亏彭读者想的出来……真是个馊点子啊（笑）。其实编辑部有掌机的也不是很多，连制作《掌机迷》的木头也没有……说出来真是让人不敢相信。所以实在在帮

编读

不上这位读者了。现在买掌机的话，GBA必假无疑，SP也要小心提防……

5 下期大改版

VOL.6的包装很好，我认为这样子做达到了对书的一定保护效果。掉页现象也改善了。很好！

该期《PG》内容真VERY VERY GOOD！首先，我最喜欢以下栏目、文章：1、冷眼看九月；2、口袋百问；3、纹章编年史；4、口袋弹珠台；5、市场行情扫描；6、封神榜；7、POCKET专业户；8、杂货铺。其中，口袋百问真是帮了我一个大忙，看了之后知道了不少秘技。还知道原来正版是如此的令人兴奋，真想入手，但不知哪有卖啊？纹章编年史让我知道了原来我正在玩的FC游戏“圣火徽章”就是任天堂出的火纹系列作品！真是让我感到兴奋不已，难以成眠，作者对其的评价我都赞同。这次的封神榜不怎么好，都是我没玩过的游戏（怪谁呀你）。**（广西 蓝岸）**

——《掌》6的问题我在上期已经解释过了，实在是耗不起那么制作时间，不过为了彻底达到包装精美的目的，已经确定将在新年第一期《掌》9上做出重大调整，届时一定会有令人欣喜的变化。

6 打假行动中……

当我手中握着4本《掌机迷》的时候，终于下定决心给你写信了。我是一名游戏的狂热追随者。GB、GBC、GBA都曾玩过一段时间，但苦于口袋里没有钱，一直没有一个属于自己的主机。终于在6月份买了一台自己的GBA，几个月来，我可以说是近乎疯狂的玩它。这几个月里每天游戏5小时以上，至今已玩了百十来个游戏了。直到我买来了《掌机迷》VOL.3后及以后的4、3、6期后竟发现手中的GBA竟是一个翻新机，真是哭个昏天黑地。可叹我几个月的心血竟换来了一个翻新机，上天真是不公啊！

但经过《掌机迷》的开导，我已决定将GBA更新为SP了。这不，我又开始了新一轮的攒钱工程。每天的泡面的日子真不是好过的呀！好了，一项重要的事差点忘了，怎么才能买到《掌机迷》1、2两期呀？我可是搜遍我们吉林的大小书店也没找到呀！望风林兄能帮帮小弟，这可是我游戏生涯的一大遗憾呀！

顺提一句：我现在正在全力攻打《牧场物语》可好多地方均不明白，贵社可否出个像VOL.5《大家的养育系列·我的甲虫》那样的攻略呀！毕竟这个游戏人气还是蛮高的嘛！**（吉林 杨帆）**

——照现在这个发展趋势，以后会有大量读者上当，购买到假冒伪劣的掌机产品。为了能够帮助广大读者分辨是非，从本期开始，陆续策划一系列打假特辑，尽量将掌机系列假冒产品曝光给广大读者。虽然困难不少吧……

《掌机迷》前两期已经没有存货，实在抱歉。

7 一个问题

贵刊有自己的网站吗？**（广东 颜泽辉）**

——原打算这期公开掌机迷专门主页的，不过由于制作进度比木头预想的慢些，因此决定下期，也就是春节前公布并开放。不过次世代联盟的主页已经开放，《掌机迷》的新书情报是可以在上面查找到的。而专门主页则会有些出人意料的猛料……

本期中奖名单

本期奖品由圣嘉（www.xinga.com.cn)提供

GBA SP：广东良田 朱亮

128M 烧卡器：江苏常熟 章义林

50名记忆棒中奖名单因版面所限略去



下期奖品

GBA SP（一名）

128M 烧卡器（一名）

记忆棒（二十名）

● 请将回函卡填好并在2004年1月10日前寄回编辑部，时间以邮戳为准。

《掌机迷》现在一期比一期精彩了，成长的好快。我以前买《掌机迷》只是为了上面GBA的游戏攻略，但我买了以后才被里面的许多文章所深深吸收了。现在的“口袋百问”是我最爱看的栏目，我希望你们期期热卖。（上海 蒋文武）

问&答&无双

提问 回答 云云主持

● 云云：你好!我想问你EZFA为什么没有驱动光盘，那其他烧卡器的驱动盘有什么用？我家没电脑，所以我想买个GBALINK在网吧烧，可我们这的网吧是不让动主机箱的，用LINK行吗？你说LINK很费电，在SP上可撑多久？？？发件人许振 <haoxuzhenhao@163.com>

——1，EZFA的包装很小，我想你既然买到了EZFA就应该会注意到这点，为了尽可能地缩小包装体积，EZFA并没有像EZFLASH，XGFLASH，GBALINK等一样附送光盘或者软盘，另外我想也许是因为BORDEN考虑到烧卡器的驱动更新频率很快，即使给用户提供了驱动，用户也会很快升级驱动，这样送驱动就是多此一举了，反倒不如不送为好。2，如果说网吧里的电脑机箱没锁而BOSS又允许的话，什么烧卡器都可以用，EZFA，EZ，XG是用USB接口，速度很快，而GBALINK则是用并口（打印机接口），速度就慢多了。LINK在充满电的SP上开前光玩可以坚持4-6个小时。但是你的情况是网吧老板不准动机箱，那就没办法了，你可以用超级无敌讨好贿赂法，把SP砸给BOSS吧……

● 云云你好：我和你一样也是刚经历过高考洗礼的游戏迷，对掌机更是喜欢。现在我有一个问题困扰多时，想请你帮一下忙。最近我想买GBA的烧录卡，我选的是GBA-Link，在前几期《掌机迷》上的介绍觉得不错，不知你认为怎么。还有容量问题,买128的我钱刚好,买256的要向同学借点钱或再等等再买,请你帮我出个主意吧。另外，我想要找自己要的ROM不容易啊。希望云云能推荐几个好的模拟器网站给我。由于我们大一不能带电脑 所以我只能在网吧烧游戏，掌机迷中的ROM也用不来。拜托云云就推荐几个吧。发件人："倪立平" <newnlp@126.com>

——1，GBALINK如果不是因为其采用速度慢的并口,那我想它一定会成为广大穷玩家的最佳选择,比如GBALINK的软件就做得不错,目前刚放出的最新版在功能上更上一层楼,新改进的金手指功能近乎完美,目前128M的GBALINK ZIP烧录卡加烧卡器大概需要320元,而256MZIP卡带加烧卡器则需要470元左右(官方报价),我个人推荐购买256M卡带，因为128M卡带在目前看来已经略显寒碜,很多汉化过的游戏容量都超过了128M,如果说因为这个和心爱的游戏失之交臂,那无疑会遗憾万分……2，好一点的GBA ROM下载站？其实多了，比如：

http://www.gbgba.com
http://game.gogz.com
http://www.newwise.com
http://www.4757.com

● 云云，我也是重庆的，现在在育才读高一，我很想买一部GBA，可我又不会选，BOSS说有一种全新的500多，翻新的400多，我想问一下，全新和翻新的有什么不同吗？应该到什么地方买比较好呢？SP和一般的GBA各有什么优缺点呢？谢谢！发件人：zeolylw@china.com.cn

——育才中学？好像在沙坪坝来着？云云经常去三峡广场耶，呵呵。说实话，在目前的市场上，您要想买到真正全新原装的GBA……那还真叫难哎，不过要用心找或者有渠道的话，全新机还是能见到，大概530元左右吧。而翻新的呢？目前市面上出现的GBA外壳倒可是以假乱真，没有经验的同志我想很难将其分辨清楚啥原装啥翻新，所以尽量不要买GBA，至于SP，虽然也有组装外壳，但是遇到组装主机的几率总要比GBA小，目前可以说基本上不会遇到，所以《掌机迷》强烈建议众读者买GBA SP，一步到位，至于GBA嘛，完全可以买二手……

● 你好！我在WWW.GBGBA.COM上面下载中文游戏后怎么无法烧进卡带里玩？同学说没有那个中文游戏识别工具，请问哪里有的下载？《掌机迷》5这本书还有的卖吗？《倚天屠龙记》国产游戏哪里下载？可以烧录吗？请你从百忙中抽出时间帮忙我一下，小弟感激不尽！<nnnzhen@sina.com>

——你的同学可真逗，呵呵。我不大了解你所说的情况，到底是游戏不能烧到卡里还是烧到卡后不能玩呢？你可以尝试将烧卡器的驱动更新，然后格式化卡带，再烧游戏，如果还是

为了买这期掌机迷，无产阶级的我可是饿了几天啊（汗）！还有，请你们多介绍一些个性化的修改游戏方法。（梁楹成；11；男；200083；上海市虹口区广灵二路洛阳新村7号404室；兴趣：奥数、围棋、掌机）

编读

不行的话估计就是卡带坏了或者你所下载的ROM出现问题，请尝试更换卡带或者重新下载ROM，网友用RPG制造制作的《倚天屠龙记》引起很大轰动，你可以到http://j2c.126.com下载。







●1、GBA上的FC模拟器pocketnes v0.97怎么才能两机互联啊？我用一台做1P，另1台做LINK2P不成功–_–还有就是出现LINK TRANSFER无法发送游戏（CABLE ERROR?），但是我当前的状态是可以联机玩GBA游戏的（星之卡比4人战、光明之魂等等）。那是为什么呢？

2、PCE4GBA终于出现了，小的现在唯一的心愿就是期待大侠帮我问问哪里有PCE上的心跳回忆1 ROM的下载。小的也算认识的人一般多了，但几乎问遍全中国也没能找到（国外网站也没有），大侠帮帮小弟吧！我这系列就缺这唯一一部,也算是“钛合金”迷了。发件人:"sbok" <sbok@citiz.net>

——1、pocketnes最新版本为V9.9，我不知道你用来联机的两台GBA里面是否都有FC游戏，如果有，联机方法如下：

(一).把两台GBA用联机线联好；(二).进入FC游戏画面后，按“L+R”进入菜单；(三).将“Controller”设置为“LINK2P”；(四).两台机器都设置为“LINK2P”后，同时退出菜单，就可以联机了。

需要注意的是，限于GBA的内存，模拟器所提供的LINK TRANSFER仅仅只能将不大于256Kb的FC游戏传送给联机的其他GBA，如果超过这个容量，那ROM是无法传送的，你是说出现了“CABLE ERROR?”的提示?那也许1P和2P的位置应该换换吧，既然可以联机GBA游戏，那么这条线应该是没问题的了。用pocketnes联机确实好玩，云云常常和朋友联机魂斗罗，沙罗曼蛇，赤色要塞，感觉回到了童年时代，那种幸福的滋味是无法言语的……

2，云云对这个倒不是很了解，用GOOGLE给你搜了一下，没找到，希望有读者朋友能能够帮你。

●云云你好！我是掌机迷的忠实读者，每期必买，有一问题想请教你，我最近买了个日版的SP，用了不到一个月就发现个问题，就是仔细看我的屏幕上会有微微的叠影，特别在开着背光出现白字黑底时尤为明显，不知这是否正常，虽然不太影响游戏，可新买的机器总是希望它越完美越好，不知道其他的SP有没有这种现象，我的GBA就没有这种现象，请务必解答，谢谢！"mario_zhu" <mario_zhu@etang.com>

——这种现象是不正常的，这种机器云云也曾经看过，确实有够恼人的，这个就属于SP的质量问题了，我建议你把SP拿回店里调换一台，出现这种现象不仅影响游戏，而且会对视力产生危害。GBA目前云云没发现有这种情况出现。V9.9，我不知道你用来联机的。

●看了这期的掌机迷,感觉进步不少(我很喜欢那个硬皮包装)。在下有几个问题,望一定解答,不甚感激!!!1.书中说的记忆棒很想买,我老是被电池困扰,GBA-LINKZIP不是全记忆的,加上记忆棒后是不是等于我可以记录任何游戏了? 2.云云你是重庆人吗?本人刚换SP不久,就听说要出更好的主机了.与时俱进的同时也为腰包里的MONEY深感担心呀。(毕竟还没有领工资呀!!) "zsp_540" <joe_530.student@sina.com>

——云云也很喜欢那个包装的，可惜在诸多因素的影响下,这期又换回来原来的包装,无奈啊。

1、应该来说，记忆棒不能起到随时存档的作用，它适用于喜欢掉档的D卡，同时也可以加强一些烧录卡的记忆功能，但是对各种烧录卡是否完美支持我就不清楚了，不过照说来应该不会像对普通卡带那么容易，我试过EZ2，记忆棒对其不支持的说，而XG也只支持第一个游戏，所以各位还是把记忆棒用于普通卡带为好，至于烧录卡嘛，完全可以用到其备份存档功能嘛。

2、嗯，重庆人，现在沦陷于某神秘高校。目前这一年左右GBA SP是大王，你不要被其他言论左右，相信咱们NINTENDO才是至尊，呵呵。

●请问掌机迷第4期问答无双刊登的两节GBAsp的电池是原

对游戏的介绍实在太少，连十篇都没有，唉，真是……再说GBA的游戏并不是很少，所以你们还需努力啊！（王环星；16；男；200020；上海市卢湾区巨鹿134号；兴趣：玩游戏、听音乐、看漫画；）

装还是组装,上面没有说明啊!我的和你们登的一样,玩卡带只能玩9个小时,(开前光的),正常吗?玩到8个小时时灯就变红了啊,我担心是组装的啊!发件人:"天才" <squall3550@126.com>

——这个问题好像以前也有读者问过。很抱歉，那两个电池都是原装货，蓝色那个是日版，这种电池算是最早的一批，而白色那个则是亚版，上面印有中日韩三国文字，现在又有一些新版本的GBA SP电池出来，以后有机会拍给大家看。我想你玩卡带开前光9个小时应该是正常的，不用担心。

●我是兰州的一位玩友，看了第四期《掌机迷》后，打算在寒假入手256M手烧录卡。我现在对EZFA颇有好感，但是跑遍各种电子市场都不见其踪影。请问哪里可以邮购到？还有EZFLASH2在年底有无降价可能？如有应为多少？XG2听说已经大幅降价，可我们这里256M的还是780大元（黑心的BOSS啊）！年底有无可能再降？<gameover_1816@163.com>

——EZFA确实对国内市场不大在意，到处都买不到。不过这期截稿时云云从朋友新亚电玩WIN5处得到消息，EZFA他处到货，呵呵，感兴趣的朋友可以去www.chinagnet.com看看。EZ2降价？说不准，现在的价格基本上稳定在700-750之间，XG2现在已经很便宜的说，如果256M的要卖780元，那……云云准备跳长江咯。

●见信好，这是我第一次发电邮给你。请你在百忙之中能回信这封信,先谢谢你。购得一台GBA SP,用生活费换回GBA LINKZIP烧录卡。当用SP玩烧录卡时,出现压缩ROM游戏无法进去、出去后无法游戏(如:口袋妖物-红)画面能看就是无法进入游戏。我试着不用压缩ROM玩游戏,玩了几分钟SP就红了。我想问你一下：1、是否GBA SP有问题,烧录卡存在用电过猛。2、现在加GBA前光要多少钱可以搞定。3、国内有没有GBA SP专门锂电卖,真期待。 QQ：23596535。

——我觉得从你所说的现象看来可能是这几方面的原因：1，GBA SP的问题，你可以把你的LINK卡用其他GBA玩玩，如果还是有问题，那就可能是以下原因；2，驱动未安装好或安装错误，请到www.gbalink.net下载最新的驱动，或者将烧录卡拿到其他电脑上烧游戏，如果问题得不到解决，那就是下面这个原因了；3，LINK卡带的问题，你可以去找朋友或者到店里换一个LINK卡在你的电脑上烧游戏试试，如果说仍然出现类似情况那……云云也没办法了。m(－_－)m

●刚刚买了一台SP,自己万般爱护，每次用前洗手刷牙更衣（笑）可还是被人弄的伤痕累累。有几个问题请教：1.怎么样才能最大限度的防止掉色？我的机器屏幕边上的漆都有些不保，每次开关都很轻啊是不是做工或者设计的问题？2.我用的是GBAlink128M，特别费电，每次用不到5个小时就挂了，一开始怀疑是电池的问题,后来又买了一盘D卡,十个小时左右没问题,而且跟你们提供的图片、特征一样。没办法想去买个组装的凑乎用，没想到JS告诉我有原装电池！说是有人买SP没钱只好换组装电池，说的跟真事似的，我一看那电池,比我原装的还像原装的,唉,无限同情受害者……难道搞电玩的就没有一个凭良心挣钱的?最后以110入手。现在电池基本每天充一次,我想知道用充电器充对电池寿命有影响吗？因为也是3个小时左右充满。还有，原装电池的大约充电次数是多少？每次是用到咽气（笑）再充比较好还是灯红了就充好?希望PG越来越好！！PS:有空告我一声这信发不发,起码让我知道你看没看嘛。<beardear1@sohu.com>

——1，这个确实是由于GBA SP本身设计所不可避免的,也只能靠我们自己好好呵护了。2，对，市面上有原装电池卖，来源有三方面，一就是JS私自将新SP内的电池用组装换掉，二就是有朋友自愿将原装换为组装以期用更低廉的价格换得SP,此种做法不可取，三就是BOSS由某些渠道从日本进得原装电池。GBA SP充电问题以前我们也说过，反正只要机器一亮红灯就赶快充电，待红灯熄灭半个多小时后再停止充电。

PCE ADVANCE

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net QQ:229279861

问 & 答 & 无双

提问 回答 云云主持

到了年底是否应该出一本《掌机迷》增刊，不要过多的写攻略，多写一些关于GBA的DIY的文章，这年头流行DIY嘛！哈哈……
（吴胤村；21；男；710038；陕西省西安市永安路28号1040信箱西安思潮学院；）



回味经典——玩合金装备有感

文/CAB

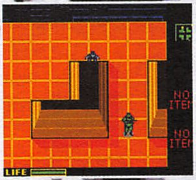


看见本文的题目大家应该都会想起当年GB时代的游戏生活吧。的确，想当年在GB/GBC上有着许多数不清的大作，如牧场物语系列，心跳回忆系列，口袋妖怪系列等等非常的多。而本人觉得在GBC的十佳游戏中，合金装备这一作品可以算得上是GB上更可以说是那个时代最完美的ACT+AVG游戏了！就算与现在的GBA或着其它掌机上的游戏相比较，也可以明显地看出这个游戏高素质地制作水平和超高完成度。

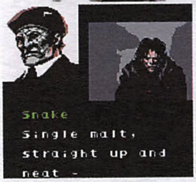
自从FC上的首代合金装备开始就夺得了广大玩家的喜爱。MGS系列的后继作品在PS；GBC；GC；PC等各大主机上都有新的作品推出。身为游戏制作天才的小岛秀夫开发的作品，其素质是无可挑剔的。虽说GBC上的这一作的某些关卡是PS的移植版，不过从3D变为2D的画面之后，其素质还是相当不错的。GBC版的视角是正斜方45度角，这给人的感觉上画面非常干净。而人物虽说很小，不过在GBC的小小屏幕中依然表现得很精致，不论是在跑动中还是打斗中，SNAKE的动作都十分的清晰、漂亮。从场景的设置和安排来看，本作的设计亮点也比较多，本人觉得玩它就如同在玩PS一样，真可以算得上是PSMGS的完美掌机版本！

在本作中有着许多复杂多变的系统设定，如SNAKE在跑步时踏上水之后会发出声音也保留了下来；在使用道具方面给玩家带来的自由度很高，使用起来也相当方便,充分利用到了GBC上的所有按键；还有就是敌人的视野范围在地图上是不能被玩家知道的，不过细心的玩家一定会发现，如果被敌方发现的话，敌人的视野范围会变宽就算躲在90度的墙后面也一样会被他先发现。从这几点几乎在普通玩家眼中看不见的细微变化就能够很明显地看出KONAMI公司在制作GBC版的时候认真地工作态度，真不愧为十佳游戏之一啊！

谈了那么多游戏的优点，也该说说它的不足之处了。掌机上的MGS系统是基本来自PS版的，其中PS上的监视器是有死角的，只要玩家在监视器的下面移动就不会被发现，但GBC上的监视器是没有死角的，就算贴着墙悄悄地过去也一样会被发现,所以这点设定本人感到既有好处也有坏处。比如在某些关卡里监视器的移动范围比较长，会耽搁玩游戏的时间，而在另一些版面中监视设备的安排非常的好，如遥控飞弹的那关，这个没有死角的监视器给游戏增加了一定的难度同时也给玩家带来了动脑思考的乐趣，不过有时也会浪费很多时间，就如在接关的时候。说到这里让笔者想起了本作中的一大“缺点”，那就是SNAKE爬通风口的速度实在是……不说了，有玩过的玩家一定也感受到了吧，虽然这种速度可以说是比较真实的，不过我认为相对于一个游戏而言，那样的爬行速度可真是难以忍受的痛苦啊，再加上如果失败重来的话，估计有一定数量的玩家就已经放弃了……



除了以上那些本人感到最为突出的缺点外，我还认为在总共13个关卡里，有4个关卡的完成时间超长，都超过了10分钟，这样的ACT+AVG游戏在不背熟版面的情况下一次完成通关可以说是不太可能的。不过为什么在背了版面之后再玩游戏还会有那么多的玩家会喜欢这样的游戏，成为这个系列游戏的忠实FANS呢?那就让我来告诉你吧，因为游戏中想要一次性干净利落地完美地完成任务是一件非常刺激的事情！这也是本人玩这个系列作品时所体会最深的一个地方吧。的确，没碰过此系列的玩家请你们去尝试一下吧，相信在游戏中那种充满刺激的操作感和画面会让你深深地投入到游戏中去，去享受一回做特工SNAKE的感受吧！



做个书壳真的那么麻烦？别人的书怎么放我不知道，我是立起来横列在书架上，一不注意书时就会窝角，虽不影响价值，但有碍美观，有一个书壳就方便多了。（薛鑫 黑龙江）

体验生活的乐趣——牧场物语之感受

一款优秀的游戏往往需要优美动听的音乐；华丽多彩的画面；方便有趣的操作等因素而得到玩家们的认可。不过就算是恶魔城这样的超级大作也比不上画面、音乐都一般的口袋妖怪了。看到这里，玩家们一定能够得出1个结论：一款大作级的游戏并不一定要有华丽无比的画面、美妙绝伦的音乐所相伴，而其可玩性和游戏性才是游戏的灵魂所在,这也是该游戏的一大卖点！

笔者不仅是口袋妖怪的FANS，同样也是牧场物语的FANS。与口袋更可以说与所有RPG游戏相比，牧场物语有着其独特的游戏性和非一般游戏所有的乐趣。玩家所要做的就是如何管理好自己的牧场。在牧场物语系列游戏中，玩家是不会GAME OVER的。这点也是此游戏特点的所在。初学者可以通过采矿、捡物品、甚至睡觉(太没出息了~）来“混”日子，在通过1年的牧场生活后，玩家便会了解到其实在自己的牧场里可做的事情非常多！除了采矿、农作、畜牧等基本游戏玩点之外，玩家还可以养宠物、参加节日聚会、追MM、厨师大赛等……真是一时说不完啊。

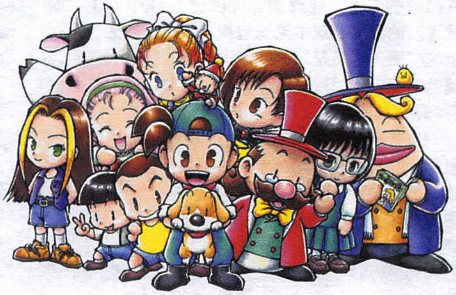
笔者是在GBA版发售之后才喜欢上这个系列的。它那轻松的音乐，简单而带有一种美感的画面给人一种清新的风格。在玩游戏的时候就好像自己在牧场里一般，非常让人有投入感。本人最喜欢的就是种萝卜了。白萝卜只有在春天可以种植，它的成熟周期短,而且种子便宜赚得也多，所以在春天狂种萝卜是本人的喜好之一。几乎每天都工作到深夜，那种收获时的成就感真让我十分得意。说到种植方面，必不可缺就是农作道具的升级了。这里给大家讲个笑话：游戏一开始，我并不知道如何升级道具，那时的我就在大石头旁边砸啊敲，敲啊砸，忙活个半天也不见石头变小。后来看了如何种田的说明后才明白。郁闷了半天后，终于找到了锻造屋，老板说我钱不够，于是跑回去种田…钱终于赚足了，可那老板说要矿石才能做。之后我又跑去采矿石,幸好矿石入手简单，隔天又跑回锻造屋，可那老板又说工具的使用经验不足，还是不能改造。55555…我再也忍不住，直接拿起了锤子往他身上砸！看他理不理我^_^可奇迹发生了，在我的一番“努力”下，老板终于同意帮我改造了,当时我的心情十分舒畅，以为他见识到我的厉害了。不过后来才明白，原来在任何地点使用工具都可以增加经验的，汗……（笑）

GBA版的一大卖点就是追MM了！本作中共有6位MM玩家的自由度也是比较大的。每个MM所在的场所与喜欢的东西之间有一定联系的。如饭店MM就特别喜欢料理，汗，我是没空陪她做料理，花大铁不说，她本人也长得不漂亮嘛……经过我对6个MM的研究,自己喜欢上了女神。虽然女神的样子一般，不过她在我心目中的地位很高，而且喜欢的东西也不多，在送物品方面显得较轻松。（大家可别说我懒啊^_^）其实我还是最喜欢研究如何种地和畜牧。

说到种地，不知各位是如何安排田地的。我比较喜欢以3排3排的格式竖着划分整块地,而后开始疯狂地撒种子，直到撒满。这样做的好处就在于丰收时可以先收周圈再收里排,我不知道这个方法是否最快速，是否比别人赚得多，不过个人认为这个方法确实比较方便于收割，但这种方法只能适合1次性的作物，而那些多次丰收的作物我还是3*3地种。在此请牧场的高手多指点，毕竟小弟也只玩过GBA版。

游戏中的隐藏要素特别多，牧场物语系列游戏的一大特色也在于此。玩家们可以在游戏中找到很多，这里笔者也不多说了，这只有玩家们自己去游戏中好好体会了！希望玩家们能够在轻松有趣的牧场生活中找到自己的乐趣！

文：CasTlevania ?



兄弟姐妹们，GBA是我们的爱子，卡是媳妇，谁都不要娶个悍妇、波妇回来，请支持正版啊！（刘瑶；19；男；730030；甘肃省兰州市西北师范大学兰天公寓3号206；）

复刻、移植与感动

——评《新约圣剑传说》

文/吉林 沈培峰

早在12年前，一款名为《圣剑传说》（国内译名）的游戏发售了，自发售之日起，该游戏就受到了多方的好评，特别是其优秀的操作系统和庞大的游戏剧情，都为当时的业界所关注。对于国内的玩家来说,在当时以第一时间入手游戏是根本不可能的。所以，我也在上了初中之后，才玩到这款优秀的作品（而且是和GB一起入手的）。之后，我便对这款游戏痴迷了，特别是那些满屏幕的蝌蚪文（笑），更是令我抓狂，然后却又放不下。也许这就是游戏的魅力吧！也正是通过这款游戏，我明白了什么是A·RPG。

随着游戏机硬件的不断升级，特别是GBA的推出，使得游戏的表现方式有了质的飞跃，也正是如此，一些焦急的玩家开始期盼新的《圣剑传说》的发售。终于，皇天不负有心人，在2003年8月29日，SQUARE·ENIX（以下简称S·E）这一合并后的巨人公司终于推出了12年前《圣剑传说》的强化复刻版——《新约圣剑传说》（以下简称《新约》）。

由于硬件的大幅提升（GB到GBA的转弯），游戏的画面得到前所未有的进化，原本黑白一片的世界变得丰富多彩了，由于游戏中有时间的设定，所以即使是在同一地点白天和夜晚的景色也会有很大的不同，白天的朵朵白云到了夜里就变成了点点繁星。虽然GBA的屏幕有点小，但是S·E对于人物的刻画却一点儿也没有含糊，甚至于人物的眨眼和挑眉都能看到，而人物形象也更加丰满，男主角英勇神武,女主角柔美坚韧。对应于GBA微弱的3D处理能力，制作厂商特意用一些伪3D的贴图来达到视觉上的3D效果，其中最明显也最能达到3D效果的两处就是“吸血鬼之馆”的入口和“ロリマ城”的入口看的时候，还真被那种视觉上的3D效果给唬住了。此外，游戏中无论是森林的郁郁葱葱，草原上的广阔无限还是湖泊的波光粼粼，都得到了极唯美的刻画，可以毫不夸张地说，游戏中的某些画面和PS游戏的画面相比也不惶多让。

由于卡带的容量提升到了128M，所以游戏特意将女主角单独列出来，并以此作为单独的游戏路线和游戏剧情。在以往的游戏中,玩家都是以男主角的眼光，立场去看待世界的变化和周围的事物,而这次女主角路线的加入则大大丰富了游戏的进行方式,而且可以使玩家对游戏的剧情有一个更加完整更加透彻的理解。在游戏的进行方式上，男主角以剑等兵器作为主要攻击手段,而女主角则可以利用魔法进行主要攻击手段，特别是配合以“杖”的自动追击效果，女主角完全可以一动不动而达到消灭敌人的效果。这一优秀在BOSS战时表现的尤为明显，所以从这点看来，女主角的路线相对简单一点。

作为一款优秀的RPG游戏（A·RPG属于RPG的一种），优美动听的音乐是必不可少，本作的音乐则属于这一类。无论是气势磅礴的剧情音乐还是节奏明快的战斗音乐，都给人一种过耳不忘的感觉。个人认为,游戏中最为优秀的音乐莫过于レスタ的竖琴曲，曲调悠扬、安详、宁静而又自然，特别是在夜晚，仔细聆听的话让人的心境得到极大的舒缓，心情也得到了很好的放松。唯一令人不满的是游戏的片头竟然没有主题曲，像《幻想传说》这种64M的游戏都可以加入主题曲，本作为什么不行呢?看来S·E有必要检讨一下。

本作虽然是一款A·RPG游戏，但是难度却有点低，这也是国内众多玩家的不满之处。虽然难度是下降了，但是游戏的乐趣却成倍地增长了，这是因为游戏中加入了许多支线任务剧情和收集要素。支线任务的加入虽不会影响游戏正常剧情的发展，但是却是收集要素中不可或缺的。在收集要素中，无论是精灵的收集还是武器的强化与改造，都是足以消灭大量时间的终极武器，而如何能收集全部的精灵，如何才能最大限度的强化武器等这些问题也成为了近期各大游戏网站讨论的焦点，看来要想完美通关不费点心思是绝对不行的。

说了这么多，也该结束了，究竟游戏的素质有多好，我想只有玩过的玩家才会深有体会，如果你还没有入手，还是赶快吧，只为了那曾经的一段感动，我想也是值得的。

VOL.7期的《掌机迷》好狠！竟出动了“口袋怪兽”这个法宝，使我钱包仅余的几块铁被无情地吸引了去。（DINASON；19；男；430070；武汉；兴趣：打球、打机；）

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™

意外的感动——评《忍者神龟》

文/吉林 沈培峰

想当年，一部名为《忍者神龟》的美国卡通片在中国可谓家喻户晓，笔者当年也是在四位英雄（英“龟”）的陪伴下度过了美好的童年时光，不可否认的是，当年它们那种除强扶弱的英雄气概确实给了我很多影响。

在今年的E3展上，KONAMI公司发布说即将发售四款《忍者神龟》分别对应于四种主机，听到这个消息后，在心里尘封已久的那份怀念与感动又悄悄跃上了心头。之后又有消息说GBA版的本作是横版ACT游戏！好，这是我的最爱啊！所以，我便在第一时间入手了本作。接上电源，插上卡带，我开始了自己的冒险之旅。开头的主题歌演唱确实令我震撼，也感动了好久。因为开头的画面背景是以TV动画的静止图面来为依托再配上TV动画的音乐，带给人的感动是不言而喻的，当年蹲坐在电视机旁等待动画片播屈的那一幕幕场景又浮现在了眼前……。游戏的设计非常的巧妙，四个主人公各有自己的特色，丝毫没有雷同之感，例如手持双叉的拉斐尔虽然攻击范围小，但是攻击力却是略胜一筹；使用长棍的多拿泰罗虽然武器较长，但却没有二阶段跳能力（使用此人物要按↑+A才能跳到高处），同时，人物的性格也特别突显在人物的对话中，或沉稳或幽默抑或是胆怯，让人看了之后不禁回想起了动画片中的点点滴滴。更令人高兴和意外的是，四位人物的游戏路线也是完全不同的，使人感觉新鲜感十足。在每位角色的游戏路中各有一小游戏，有飞行射击也有摩托竞速，让人在紧张之时有些许放松，在这里不禁要对KONAMI的关卡设计赞一声。由于本作是由美国的分部所制作的，所以我便认为其操作感不甚理解，因为一般情况下，美版游戏的操作都是极为生涩的，然而本作却是个例外，游戏的操作性出乎意料的优秀。操作简单明了，利用方向键和攻击键相组合还能打出一些连技和浮空技以及浮空追打技，相当的爽快。由于人物所使用的武器不同，所以武器打在敌人身上的打击感也各有特色。例如达芬奇的双刀攻击非常华丽，且打在敌人身上有一种“凌迟”的感觉（汗），而米开朗琪罗的双节棍则更容易将敌人打浮空，再加上四个人各有自己不同的必杀技，爽快度满点啊！

游戏中的音乐都是美式电子摇滚风格，听起来令人热血沸腾，确实非常适合本作的游戏风格，而且和TV动画的音乐有着异曲同工之妙。把耳机插在机器上仔细聆听也是一个不错的选择。作为一款ACT游戏，本作的隐藏要素不是很多，但也足让玩家去发掘一阵子。选择NOMAL以上的难度打通四人的剧情路线后就可以选择一人迎战斯雷德这位邪恶的魔头，如果你觉得之前的游戏难度太低，不妨试着挑战一下斯雷德，他可是有多种攻击方法的超强敌人哦！此外，游戏中还隐藏着20颗蓝宝石,据说全部收集齐全后还会有新要素，可惜笔者太过拙劣，至今也未能成功。

作为一款由动画改编的游戏，本作中出现的熟悉面孔太少，许多令人怀念的角色都没有出现在游戏中，特别是那位美丽X感的记者小姐（旁白：色狼，打……），怀念啊！不过，能在手掌机看着这四个小乌龟上蹿下跳奋勇杀敌，这对于广大“龟迷”来说，已经足够了。现在我倒是希望下一作的尽快出现，相信KONAMI会做得更好。

《SP高达》快要发售了，下一期《PG》应该有攻略了吧，希望做的详细一点，最好能在一期做好（包括全隐藏要素）。（唐一星；24；男；201202；上海市浦东新区机场镇亭东五队；兴趣：看足球、上网、网络游戏；）

SD高达G世纪A

文 / 正树

在FANS们的欢呼声中，BANDI著名的高达游戏系列《SD高达G世纪A》发售了。在时隔一年以后又和大家见面了，这次的《SD高达G世纪》（以下简称SD）并没有在PS2等主流家用机上出现,而是通过GBA那小小的屏幕与FANS们见面了。不能不说，真是让那些掌机玩家们过了一趟SD隐。想玩高达的话已经不需要通过机战了！

■ 游戏画面：

说明了是SD，当然就是以3D画面表示的啦，在游戏发售之前，很多玩家都担心GBA的3D处理能力能否让SD光芒四射，答案是肯定的！虽然是在GBA上，但是它的3D画面却是那么地清晰，一点模糊的感觉都没有，并且机体的动态非常好，真实地展现出了高达在战场上的英姿；在场景对话中的插图也是SD表现的，可是效果却没有战斗时所表现的画面那么好。不过我相信玩家们对此是不会介意的，能有如此高水准的战斗画面已经很满足了。与机战系列一样，实行指令是在大地图上完成的，可是本作的地图却说不上大，一般机体使用两--三回合就可以从下版移动到上版了，所以在敌人多起来的时候就会显得比较拥挤，导致视觉上有些混乱。但是这些问题都不会影响高达饭们游戏的情绪吧。



■ 游戏音效：

想必GBA的高达饭们在玩机战的时候，都对机战那单调的电子音乐感到遗憾吧？（除了OG）就算有再强的战斗画面，都会因为单调的游戏音乐而大打折扣了。不过在SD上，高达饭们可以确实找回那份感动：大魄力的3D战斗画面加上动听的音乐，实在是让玩家热血沸腾啊！音乐很忠实原作，如果加上歌词的话，还会以为自己不是在玩游戏，而是在看正统的高达原作影片呢！

■ 游戏系统：

SD的系统自古以来就是那样的优秀，本作当然也不能让前辈们失望啦，在继承传统系统的同时，还不忘加入一些新的要素。如“索敌”“分解”“ID”等等。通过这些新的系统，使得游戏更具有趣味性。在战斗的时候，通过捕获敌方的机体，然后将其分解，可以作为我方开发新的MS时候所必须的道具,也可以通过“处分”使捕获到的机体成为强化我方机体的资金。“索敌”就像是机战D里面的小游戏一样，但是却不是奖励关卡，是可以让角色在里面升级，捕获MS强化我方，如果有耐心的话，可以让角色升到顶级和不断强化我方机体。感觉就像是机战的“GAME OVER大法"。不过在“索敌”进行中随着运气也可以遇到一些在任务中捕获不了的强力MS，在这里就可以对其实行“捕获”指令。还有本作的一个新系统---“ID”。所谓“ID”，就是在进行攻击时可供选择的台词。而不同的“ID”却有不同的效果。如“威力提升”、“命中提升”、“攻击封印”等等。每发动一次就需要消耗一定的SP值。说白了就是机战的“精神”指令。战斗是我方可以由3台机组成一个作战小队（怎么那么像“第二次机战α”？？），当“3机小队”对敌人进行攻击的时候，会将伤害值加起来，给敌人致命的打击。而当敌人对“3机小队”进行间接攻击的时候可以实行“散开”指令，令角色不受到任何的伤害,但前提是要有足够的空间供“散开”。

■ 最后.....

虽然本作势头强大，但是过短的流程成为了本作的不足之处。主线流程只有20话,加上扩展路线和隐藏关也不过30话。令得高达饭们大呼不爽！本作SD几乎收录了自0079初代高达到最新的SEED的所有作品，机体总数多达200架。在爆机以后增加了与机战一样的BGM欣赏和机体、人物图鉴这两点隐藏要素，还有一个“Hard"模式。喜欢挑战难度高峰的玩家可千万要一试啊，而且在“Hard”里还会有一些普通模式里面没有的东西哦，至于是什么，在这里先卖个关子，就留由玩家们去探索吧。

我认为“游戏梦攻房”这个栏目的内容选择有问题，光RPG的游戏就快占一半了，这类游戏介绍还很占地方，如果读者正好不爱玩RPG呢？所以这种占地方的游戏每期有一、两个就行了。（赵晓萌；16；男；015000；内蒙古临河市巴盟中学高一5班；）



掌上风云 各领风骚

河北 普笑融

今天在下就现今掌机业的霸主——GBA和即将来到的强大挑战者——PSP谈些看法。请各位先关掉你的GBA，倒上一杯茶或放上一点音乐，坐下来，慢慢读下边这些文字吧！

PSP这东西，风头可不小。自从你的名字公布于世，就在掌机界掀起了一阵暴风，引起阵阵骚动，各大游戏新闻媒体也争相报道。它强大的机能，神秘的外形马上吸引了不少掌机玩家的注意力：4.5英寸TET背光显示屏，MIPS R4000改进型32位CPU，每秒约3300万个多边形的3D处理能力，支持3D音效7.1声道及众多如MP3，支持MPEG-4格式电影这些强大的机能，让人马上觉得手中的GBA就是一块大垃圾，即使是GBASP的拥有者看着也会有将SP扔出窗外的冲动吧！但我敢肯定，有这些想法的玩家，一定都在16岁以上，并且以男性玩家居多。这从一个侧面表现出，索尼的PSP似乎对低龄玩家和女性玩家没有很大的吸引力，同时也在暗示，将来选择PSP的掌机玩家，也将会是高年龄层次的男性玩家居多，也就是说，任天堂和索尼的掌机大战，将平分秋色，各领风骚。原因有三，且听我细细道来。

首先，从游戏机能上说，GBA与PSP的最大差异，就在于3D处理能力和音效上。2D画面上GBA与PSP差别可能并不大，当年闹得沸沸扬扬的GBA屏幕过暗问题，也在GBASP发售后得到了很好的解决。所以，我认为作为游戏主机，PSP对于GBA的优势仅在于有3D处理能力和支持强大声音系统上。但对于低年龄小玩家和多数女性玩家来说，2D游戏似乎更能吸引她们,而GBA正是一部以2D游戏为主的游戏机,她上面的许多2D游戏如《马里奥》、《赛尔达传说》和《口袋妖怪》等都很成功，其人气和销量丝毫不输于《最终幻想》、《鬼武者》和《真·三国无双》这些大作。可见，2D游戏也在着她独特的魅力。而掌机本身也就是面向低龄玩家而开发的,且2D游戏也正是她最好的表现形式，而今越来越多的大玩家也加入了掌机的队伍，选择了GBA，可见，2D游戏在一定程度上也吸引了他们。相反,PSP很可能是一部以3D游戏为主的游戏机，虽说不排除也会有2D游戏在PSP上发售，但这些2D游戏的数量比起GBA的，可能太微不足道了，要不然，久多良木健也不会大肆宣称PSP的3D处理能力非常强大（就掌机而言）。何况在PS系主机上，许多成功的经典游戏都是以3D为主。所以,可以推断将来选择PSP的玩家,应该都是3D游戏的大玩家,小玩家及多数MM玩家可能不会太多。至于PSP上像MP3、电影播放等这些功能，小玩家的可能不会有太高的要求，就算有这一方面的需求，市场上的许多烧录卡及最近才发售的GBA MEDIA都能满足他们。

其次，外形上，老款GBA的确大了点，但SP的出现，足以谅解这一大缺点。SP采用现今流行的折叠翻盖式，设计颇具人性化，并且颜色繁多,加上挂绳孔等一系列设计，让人不喜欢都难，绝对是时尚玩家的首选。而PSP的外形至今尚未公布，仍然处于神秘状态,但可以肯定，索尼的PSP不过遵循小巧、多色、时尚这三个设计观点。可见在外形上，任天堂算是大小通吃，而索尼也不可小视。

最后一点，玩家可能最关心了，没错！是价

每次小心翼翼将回函卡填写完，再贴上邮票，可是每次看到下一期时，在获奖名单里的人的名字不是我，我也知道中奖几率是微乎其微的，相信只要坚持，好运最终定会眷恋我吧！（龚顺华：18；男；200436；上海市宝山区大场填东方红村朱江巷18号；）

格。任天堂一向很善于打价格战，他的产品价格都很平易近人，质量也过硬。老版的GBA，因为现今市场已不多见，即使有也多为翻新货，加上屏幕问题，这里就不说了。SP的价格，现在已基本稳定在800元左右，而PSP的价格却也是未知，以PSP的主机性能和索尼多年的市场情况，可以初步推断其价格应该不会低于1800元。（如果低于这个价，就当我上面说的是废话得了）而对这个价格，大年龄玩家入手当然不成大问题，而小玩家们，由于其买机资金全都来源于他们的父母，而女性玩家也应该不会有太多购买的想法，所以这一部分玩家中，购买PSP的人并不多。更何况任天堂也不是盏省油的灯，有谁能保证在PSP发售以前，他不会设计出比GBASP强大，但价格远低于PSP的主机来留住这一部分玩家呢！

说了这么多，不知道各位看官有什么看法。总之，我没有说任天堂在这场即将来临的掌机大战中依然胜利，也没有说，索尼的PSP会一举打败GBA成为业界霸主，只是认为这场前所未有的掌机大战并不会象我们想像中的那样“硝烟弥漫，争得头破血流！小玩家及女玩家仍然能在GBA中找到自己想要的乐趣，而大玩家将能在PSP上找到自己的最爱。作为掌机玩家，我们应该感到幸福，不该盲目的追求时代潮流而不切实际，更不该因为主机的更新换代过快而悲哀，来吧！让我们平静地迎接PSP的到来，一起体验任天堂和索尼以不同风格展示给我们的游戏理念和经典游戏吧！



弹弹跳跳玩起来～玩《口袋弹珠台》有感

吉林 沈培峰

说到“妖怪”，往往是面目狰狞，凶恶残暴而令人望而生畏，然而却有一种妖怪受到了全世界儿童和大人们的喜爱，这便是《口袋妖怪》。这些可爱的小怪物自诞生之日便受到了人们的追捧，直至今日仍人气不减。皮卡丘、小火龙这些小宠物已成为人们耳熟能详的名字。在2002年末，任天堂又推出了《口袋妖怪·红/蓝宝石》，之后，该游戏便以迅雷不及掩耳之势（笑）登上了销售榜首位,并帮助任天堂取得了年末商战的胜利。到目前为止，《口袋妖怪·红/蓝宝石》在日本已售出了500万套，再加上美洲的300余万和欧洲的150余万，《红·蓝宝石》突破1000万销量是指日可待了。

今年夏季，任天堂乘胜出击，推出了这款《口袋妖怪弹珠台》（以下简称《弹珠台》)。千万不要以为这是一款借用“口袋妖怪”之名的平庸之作，如果这样想你就错了。本作中所蕴含的捕捉进化，收集的乐趣正统作品相比实在是有过之而无不及。

《弹珠台》的规则实在是简单不过了，玩家要做的就是不停打击弹珠 (本作中是精灵球）,通过各种通道来达到捕捉,进化口袋妖怪的目的。说它简单，是因为只需要按两下就能使精灵球弹起来;说它难，是因为你必须掌握好击球的角色和力度，否则你将不会成功地捕捉到精灵。与此同时，你还要随时应付弹珠台上的种种特殊现象，以防止弹珠的滑落。随着你操作的熟练，你会发现，弹珠似乎也是有生命的，似乎也越来越听你的使唤。

本作分为了两个台面，分别是红宝石和蓝宝石台面，两个台面的构成和路径都不相同，所以虽然同是弹珠游戏，玩法却有着很大的差别。个人认为，红宝石台面捕捉精灵妖怪相对容易而蓝宝石台面进化妖怪精灵则相对简单。在正统作品《口袋妖怪·红宝石/蓝宝石》中登场的两只神兽也是可以捕捉的。相对来说，蓝宝石台面的神兽更易捕捉。对于广大口袋FANS来说，能捕捉到两只神兽是最值得兴奋的吧!在正统作品《红·蓝宝石》中登场的妖怪在本游戏中都可以捕捉，但是有些怪物的捕捉条件则有些苛刻，例如有时你要经过地图（也就是口袋妖怪的生活环境)的转换，妖怪的捕捉进而进化来实现，如果没有足球的耐心也是不行的。

作为一款休闲益智类游戏，本作绝对称得上极品。而蕴藏在游戏中的那种捕捉进化，收集的精髓也着实令玩家疯狂。唯一令笔者不满的就是——这个游戏太浪费时间了（汗），还希望任天堂以后要为玩家的时间多考虑考虑啊（笑）！

强烈推荐大家购买记忆棒，因为这样大家就不会为D版的电池担心了，即使买的是Z版，也可有备无患。（赵春晖；17；男；314100；浙江省嘉善县嘉善一中高二10班；兴趣：一切和游戏有关的；QQ：228513087；）



小战场显大智慧

——玩《高级战争2》有感

请作者与本刊联系

我加入掌机一族的时间非常短，只有几个月，是《机战R》和《烈火之剑》吸引我开始了在电脑上的掌机游戏之旅，而真正让我下决心节衣缩食入手真正的掌机（SP）的游戏，就是《高级战争2》（以下简称为AW2）。

还记得高中时机房老师电脑上经常运行的一款名为大战略的游戏，游戏画面非常简陋，又几乎看不到什么动作，问过老师才知道这是一款SLG游戏，那种指挥着千军万马在战场上驰骋歼灭敌人的快感是我一直难以忘怀的（虽然只玩了十几分钟），遇见AW2时，我又找回了那种感觉,从此，我迷上了这款在方寸之间大战的游戏。

AW2是一款以现代战争为背景的SLG游戏，它不同于机战、火纹等经典SLG之处是上阵的单位是没有名姓的普通部队（准确的说是从工厂里造出来的军队），除某些关卡只有初始部队，大多数战斗中需要玩家自行选择并制造部队。部队无等级、经验概念，基本的战略目标是消灭敌人全部部队或占领敌人主基地，这些特点和目标决定了AW2的每次战斗（哪怕是在同一张地图上）都蕴含着不可预测的变数，这提高了游戏的耐玩度。

在我看来，AW2有两个最大的亮点。

第一点，精悍的兵种设计。

AW2中部队分为陆、海、空三军，陆军为主，下分步兵和机械部队，步兵战斗力弱（除了火箭筒步兵，他与轻型坦克威力基本相当）但能占领建筑物（这个技能有时决定胜负），按攻击方式机械部队分为直接攻击（吉普，坦克系和防空系）和远程攻击单位（自行火炮和火箭炮），威力与造价成正比（需要注意的是，远程部队移动后无法攻击），按攻击对象分为对地和对空单位（对空单位无法与坦克抗衡，最多能对步兵造成大伤害）；空军共有四种——战斗机、轰炸机、直升机、运输机。值得注意的是,空军有“飞行高度”这个概念，低空飞行的直升机无法攻击高空的战斗、轰炸机，同样，陆军对地单位也对它们无可奈何（坦克可以攻击低空部队，但威力极小）。战斗机无法对地攻击，但在夺取制空权时绝对不可或缺；轰炸机对地面部队的杀伤力极强，几乎是一击必杀，但对防空导弹和战斗机怕得要命（在面对防空火炮时先出手的一方损失小，另一方基本失去战斗力）；直升机只能用于奇袭不能反击的部队（面对防空火炮时即使先出手也会受重创，自取其辱）。海军也有四种——巡洋舰、导弹舰、潜艇、运输舰。巡洋



舰拥有最远的射程和极强的火力（6格射程，超过了火箭炮的5格，由于是远程移动后也不能开火）；导弹舰是海军中的防空部队，不过奇怪的是它可以搭载己方的运输机（巡洋舰那么大为什么不行），同时对潜艇有巨大杀伤力（顺带一提，潜艇下潜后只有导弹舰能攻击它）；潜艇下潜后在地图上“消失”，只有在与敌方单位相邻时被发现；运输舰与运输机的区别在于前者可以运输机械部队，而且一次运两个单位，而后者只能运一个步兵。

关于部队的设定还包括了燃料和弹药，别小看这两项指标，燃料的耗尽对于陆军还好些，只是停在原处不能移动，对于空军和海军来说，燃料耗尽之日就是“回老家”之时（有时回合开始时能听到爆炸声或沉船声，恭喜，燃料用光了），不注意这一点的话定会欲哭无泪（有的CO能利用这点不战而屈人之兵，下文会提到）。弹药如果用尽，部队基本就没用了，等着挨打吧（有的部队有二号武器，但威力弱）。

总之，AW2的兵种复杂但不失条理，在保证了平衡性的同时相生相克的关系非常清楚，如果己方部队不幸正好被克制…赶紧和部队说再见吧！

虽然兵种的设计基本上保证了游戏的平衡性，但游戏中还有一个影响力大到足够破坏这种平衡的要素，什么？这个要素应该被取消？那可不行，因为它是AW2的第二个亮点——CO系统(commanding officer)。

AW2通过战役模式32个任务塑造了19个性格各异各有所长的CO，他们可不是战场上的摆设，有些任务需要特定的CO才能快速解决对手。

原因何在？在于这些CO具有不同的“能力”（都吃了“恶魔果实”？），且听我慢慢道来。

CO的能力包括“初始能力”和“发动能力”（我取的名字，不知是否恰当）。“初始能力”指的是该CO的部队“与生俱来”的特点，如Sami的步兵移动力高占领速度快，Kanbei的部队火力极强但造价不菲，不过这只能在一定程度上影响双方的实力对比。“发动能力”的发动需要条件——消灭敌人和损失己方单位都会增加CO的power星数，蓄积到一定程度后即可由玩家控制发动power或super power，发动后己方部队在一回合内得到不同程度的强化——某项能力的提升（如Max、Jess的部队移动力增加两格）、获得某项特殊能力（如Nell的部队有较大几率造成双倍伤害、Sonja在迷雾状态下能够消除树丛迷雾、Eagle的机械部队移动后可以再次行动）、无条件杀伤所有敌方部队或己方部队回复（如Olaf和Drake的伤敌2HP超杀，Hawke的伤敌吸血超杀，还有Andy的5HP大回复）。能力的差异使得CO间的战斗格外刺激，可能出现一边倒的情况也可能出现无聊的持久战，这也许确实在一定程度上破坏了游戏的平衡，但更多的是带给了玩家更多的快乐，想想看，以压倒性的胜利将对

一日，吾将SP置于课桌上玩，旁边一位老兄看到后说：你那文曲星借我查个单词。狂晕……（赵亮：18；男；110000；沈阳市铁西区三十一中学高三8班；兴趣：GBA、看书、电影；）

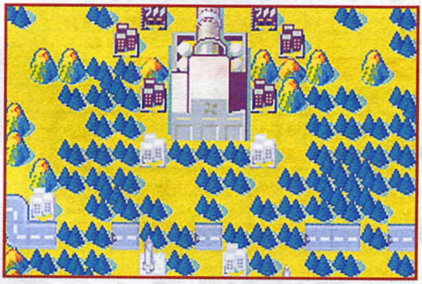
手击败会带来多少满足感，而历经艰辛战胜占尽优势的敌人带来的成就感更是无法用言语所能形容的。

AW2为了让玩家检验自己的水平（或是让玩家挑战自己的水平），设计了“挑战模式”(War room)，在这里，所有的CO都在适合他们发挥能力的地图上等候着玩家的挑战，关于这个模式我有一些心得不吐不快。

Andy的部队比较“平庸”，没有明显的优缺点，但他的超杀是部队的5HP大回复，同时威力上升，移动力增加一格，这使得在大混战中他的部队获得最后胜利的几率较高（我曾与Max对决，其一中型坦克先于攻击我方Neo坦克，双方HP剩余情况是7：5（有先后顺序），我发动超杀，HP变为7：10，我方先于攻击，敌坦克全灭，我方无损失。如果是其他CO,硬打下去只能以己方坦克全灭结束。）特别是，我发现他是Hawke的克星，Hawke的超杀比较恐怖——杀伤敌方2HP同时己方回复2HP，与他打持久战会发现自己的部队数量总少于他的——郁闷！但用Andy的话就不会有这个顾虑，只要把发动超杀的时间安排在他发动之后，就会发现他的伤害原来如此微不足道,其实，Andy的必杀——2HP回复就足以克制Hawke的超杀了。

不过看到这里各位看官也应该明白如何对付Andy了——伤其十指不如断其一指！用攻击力强的CO打歼灭战才是取胜之道。

有的CO的能力是正好相反的，如Max的近战部队火力强，远程弱且射程低于平均水平一格（4格），而Grif的远程不但强而且射程远（6格),更变态的是，他的超杀强化远程火力的同时射程再增加两格。在通常情况下，Max无法与Grif抗衡，因为在远程部队前通常有很多部队挡路，近战部队在到达目标之前就被炸成碎片了。



那么，就没有打破这种防守的战术么？可以集中几辆杀伤力强的中型坦克或是Neo坦克，在发动超杀（Max的超杀是强化近战火力，移动力加2格）后一口气清除障碍（不能一击毙命的话就已经输了），借助增加的移动力冲到敌远程部队前，消灭之。

另一对“冤家”也很有趣：Colin和Kanbei。前者部队造价低（基本是打了八折），但火力都弱;后者部队极贵（大概是1.2倍的价格），但威力极强（是所有CO中最强的）。他们对战时胜负主要取决于时间——如果动作够快，Colin可以在前期用低级兵海淹没Kanbei，但中后期随着高级兵种的出现和资金的补充优势会逐渐回到Kanbei手中（威力强的部队如果数量也不成问题有多可怕可想而知）。

还有两个CO的能力不可不提，他们是Olaf和Drake，两人的超杀的共同点是所有敌人部队损2HP，不同在于前者将天气变为下雪（这老头的部队移动不受雪地影响），而后者的天气是下雨,而且——对方所有部队燃料减半！这就是我前面说他“不战而屈人之兵”的原因，由于空、海军燃料用尽即自毁，在大地图作战时补给车常常不能及时为空、海军补充燃料，对方只能心痛地看着自己的精兵“自生自灭”。

五个黑洞CO的能力都不弱，他们共同的特点是部队初始能力没有弱项（Hawke和Sturm的部队初始攻击力甚至高于平均），而且各有效果各异的发动能力，在战役模式中会让玩家很头痛,但只有这样，在战胜对手获得胜利时才能体会到真正的成就感，不是么？

在战役模式和挑战模式中，每次战斗后都会有用得分表示的评价，包括“Speed、Power、Technique”，分别衡量了一次战斗所用的回合数、消灭敌军数量和己方损失数量。别小看这分数，在另一个模式“Battle Map”中它可是购买新地图、CO控制权、CO换服装颜色权、二周目关卡和音乐欣赏模式的“货币”，没有它的话可是非常不爽D，所以呢，还是为了买光商店里的“货物”而提高战术水平吧。

AW2的要素还有很多，在此不一一赘述，如果哪位玩友看了拙文对AW2产生兴趣的话，有机会我们不妨切磋战术哦。

希望以后在赠送游戏时游戏名改成中文，或加入一张中文列表也可，同时在介绍达人完美通关时可加入解说词那就更好了，因为一个人从头看到底容易睡着。（王韶华；20；男；QQ：81754419；）

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间：2003年10月6日～2003年11月9日

1 传说的斯塔菲2

NINTENDO | ACT | 2003年9月25日 | 4800日元

—



5万5997本 累计：18万9412本

前作销量突破了20万本，令许多行家跌镜不少，本作同样一举拿下当月软件销售的头名。这款游戏轻松有趣，主人公形象可爱，颇得小朋友欢心。热卖也是必然。

2 青之天外

初登场

NINTENDO | RPG | 2003年10月24日 | 4800日元

4万2457本 累计：4万2457本

3 绝体绝命～史上最强下跪

↑6

—— | ETC | 2003年9月26日 | 4800日元

4万1845本 累计：4万1845本

4 口袋妖怪弹珠台 红/蓝宝石

—

NINTENDO | TAB | 2003年8月1日 | 4800日元

2万7205本 累计：23万9197本

5 超级马里奥A4

—

NINTENDO | ACT | 2003年7月11日 | 4800日元

2万5482本 累计：39万6983本

6 NARUTO～木叶战记

↓3

TOMY | ACT | 2003年9月12日 | 4800日元

1万5058本 累计：6万7552本

7 口袋妖怪 红宝石

—

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

1万8868本 累计：226万1138本

8 口袋妖怪 蓝宝石

—

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

1万8356本 累计：221万1824本

9 瓦里奥制造

再

NINTENDO | ETC | 2003年3月21日 | 4800日元

1万8165本 累计：49万9149本

10 星之卡比～梦之泉DX

再

NINTENDO | ACT | 2002年10月25日 | 4800日元

1万0331本 累计：79万1163本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

近几期的光盘内容不错，十分丰富，尤其是达人们的极限攻略，令我们宿舍那些不知GAME是何物的人都看得津津有味，请保持下去。（崔扬；23；男；065000；河北省廊坊师院03级艺术系设计2班；兴趣：游戏、篮球、动漫；）

游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2003年12月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
12月4日	□明天的乔 鲜红的熊熊燃烧！	KONAMI	ACT
12月4日	□口袋力量职业棒球6	KONAMI	SPG
12月4日	□大家的王子殿下	KONAMI	ETC
12月4日	□索尼克战斗	SEGA	ACT
12月4日	□冒险游记PLASTERWORLD	Takara	RPG
12月5日	□CinnamonRole 就在这里哦	イマジニア	ETC
12月5日	□希尔巴尼亚家族5 妖精之杖和不可思议之木	Epoch	ETC
12月5日	□学园战记免费	MTO	AVG
12月5日	□德比赛马Advance	EnterBrain	SLG
12月5日	□咔嚓机！DINDDEVICE2 龙	ROCKETCOMPANY	ETC
12月5日	□咔嚓机！DINDDEVICE2 凤	ROCKETCOMPANY	ETC
12月6日	□寻找尼莫	Yukes	ACT
12月11日	□哥吉拉大乱斗ADVANCE	ATARI	ACT
12月11日	□ゲゲゲ的鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	KONAMI	ACT
12月11日	□炸肉饼！3Granu王国之谜	KONAMI	ACT
12月12日	□洛克人 EXE4TOURNAMENT 红日	CAPCOM	RPG
12月12日	□洛克人 EXE4TOURNAMENT 蓝月	CAPCOM	RPG
12月12日	□CardCaptor樱花～樱花卡DE迷你游戏～	TDKCore	ETC
12月12日	□闪亮护士物语～护士育成游戏～	TDKCore	ETC
12月12日	□超级大金刚	任天堂	ACT
12月12日	□金色的Gattshubell！！轰鸣吧！友情的电击	BANPRESTO	ACT
12月12日	□牧场物语 矿石镇的伙伴们 for女孩	Marvelous Interactive	SLG
12月18日	□荣誉勋章ADVANCE（暂定）	EA	FPS
12月18日	□MermayidMelod	KONAMI	ACT
12月18日	□ASTRO BOY 铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	SEGA	ACT
12月19日	□汪汪名侦探	CULTUREBRAIN	ETC
12月26日	□小魔女克丽姆系列第1弹《偶像学园》	CULTUREBRAIN	AVG
12月未定	□低价格系列《可爱森林的点心君 游戏陈列室》	CULTUREBRAIN	RPG
12月未定	□大家的游戏系列 围棋（暂定）	SUCCESS	TAB
今冬	□合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
今冬	□《魔法屋》+动物角色占卜个性心理学	CULTUREBRAIN	ETC
今冬	□马里奥高尔夫GBATOUR	任天堂	SPG
今冬	□银河战士 ZEROMISSION（暂定）	任天堂	AVG
04年1月	□指环王 国王归来	EA	AVG
04年1月	□逆转裁判3	CAPCOM	AVG
04年1月	□未定小魔女克丽姆系列第1弹《换装天使》	CULTUREBRAIN	ETC
04年2月	□007 Everything or Nothing	EA	ACT
04年4月	□ZERO ONE SP	Fuuki	RPG
2004年春	□麻雀CORRECTION	CULTUREBRAIN	TAB

只有GAME才能让我感到自己的存在，为了能随时玩，我选择了掌机。而你便是我的粮食，让我充满打机的动力，所以每餐必吃。（郭向文；广西；）

当月新闻最速递

情报站



4757.com–GBA base/雪樱

■ 于近期在日本大阪举行的Games Japan Festa上公布了多款GBA大作的发售日期：“牧场物语 女孩版”将于12月12日发售；“ASTRO BOY铁臂阿童木”是12月18日发售；“逆转裁判3”是2004年01月23日预定发售。

■ KONAMI公司开发的GBA用卡牌游戏名作系列最新作“游戏王DUEL MONSTERS EX3”的官方网站(http://jpn00.konami.co.jp/products/yugioh_ex3)于11月5日开设，游戏预定于2004年2月5日发卖，价格4800日元。

■ FUUKI公司近日宣布决定推出GBA用科幻冒险AVG游戏作品“ZERO ONE”的强化版“ZERO ONE SP”，强化版将追加大量新剧情、动作与推理、精神恐怖、恋爱等要素在其中，在角色设定方面更请到日本名漫画家伊东岳彦负责执笔，使整个角色感觉与之前完全焕然一新，带给玩家大异前作的全新乐趣预定于2004年4月发卖,价格4800日元。

■ 据GAMEONLINE报道，BANPRESTO公司决定推出GBA用游戏“龙珠Z 舞空斗剧”，预定于2004年春发卖，具体情况目前不明

■ CAPCOM公司决定推出“洛克人EXE 4”特别式样的EXE色限定版GBASP，预定于12月12日同捆游戏发卖，价格17300日元。

■ 日本Pokemon公司为了庆祝Pokemon Center开站满五周年纪念，因此推出GBA新型机GBA SP的最新颜色橘色主机，而且在这款橘色GBA SP中还加印口袋妖怪Achamo的可爱图案供玩家收藏。而如今根据Pokemon公司表示，将再推出两款原创GBA SP主机登场，而且这两款原创新色主机还是11月28日预定在欧洲发售的同色红、蓝新主机。这次新推出的两款主机，分别以“口袋妖怪 红＆蓝宝石”的两只口袋妖怪Groudon与Kyogre为设计主题，同时官方也预定将推出分别各自推出一个特别同捆版，内容包括主机套等等,预定14000日元。



■ 据SQUARE ENIX宣布表示，由其以1997年发售的“最终幻想 战略版”为主题而制作，并在GBA上发售推出的SRPG“FFTA”，如今在全世界的累积出货套数突破150万套的惊人成绩，其中日本约46万套，美国约76万套，欧洲33万套左右。另外附带一提，负责制作这款“FF TA”的第4开发事业部目前也正在进行“FF XII”电影版的开发制作。

■ 据日刊《NINTENDO DREAM》最新号的“任天堂问答箱”透露，任天堂公司目前除了预定于2004年E3发表的特殊商品等之外，还有大量未发表的自社及与他社合作开发的GBA游戏新作，以及新活动等，目前具体情况未明。

■ HUDSON公司开发的GBA用BT搞笑游戏系列第4作的正式游戏名称决定为“ボボボーボ・ボーボボ 9极战士GAG融合”，游戏预定于2004年春发卖。

■ ENTERBRAIN公司决定推出GBA用赛马模拟游戏名作廉价版“达比赛马ADVANCE 廉价收藏版”,游戏预定于12月5日发卖，价格2980日元。

■ 美任天堂于近日宣布，在“E3 2003”中正式发表的根据FC用动作游戏名作“银河战士”强化移植的GBA用“银河战士 初始任务”决定于2004年2月9日在美国发卖。

■ 自POKEMON公司早先决定将在2004年春推出GB用RPG巨作“口袋妖怪 赤/绿”的GBA用强化移植作“口袋妖怪 火红/叶绿”之后，近日日本又有传闻称预定在GBA该2作发卖后不久再推出GB用“口袋妖怪 青”的GBA用强化移植作“口袋妖怪 水蓝”，是否确实目前不明。

本人是一个不折不扣的电脑迷，但自从买了台GBASP后发现掌机也同样其乐无穷。（王璐；22；男；201206；上海市浦东新区金杨路685弄11号102室；兴趣：游戏，电脑编程、音乐、看书；）

vol.8

任天堂的质问箱



——请告诉我们关于《大金刚》的开发秘密故事！

这话还要从22年前说起呢。

原本，宫本先生是想制作一款只用一支摇杆就能轻松操作的游戏。但在制作过程中，却必须以在海外卖剩下的街机游戏的基盘作为制作的大前提，因此除了摇杆以外还必须要加入其他键位的操作。当时的监督横井先生对制作人宫本提出了“使用这个键不能做出什么操作吗”的建议，于是马里奥的跳跃在他们的脑中一闪而过！大金刚的扔桶攻击加跳跃的念头就这样诞生了。虽然跳跃现在几乎已经成了马里奥的代名词，但它却不是从一开始就有跳跃动作的游戏哦。



——是否能在GC上玩到以前的《塞尔达》系列呢？

在美国的确有这个计划。

我们的确将推出一款收录了FC《塞尔达传说》、《林克的冒险》和N64上的《时之笛》、《姆修拉的面具》以及《风之节拍》体验版的游戏光盘与GC的捆绑套装。不过这个计划是面向美国的，日本地区则不太一样，暂时还没有发售该游戏光盘或者捆绑套装的计划。

——任天堂真的要收购BANDAI吗？

纯属谣传。

一直以来,我们和BANDAI公司在游戏销售等方面一直互相提携,结下了非常友好的合作关系。今天这个误传,原本起于BANDAI多位大股东抛售股份一事。任天堂公司也是从促进友好关系上考虑,在得到了BANDAI的谅解下,才通过证券公司购买了部分股份。而且,这次任天堂购买的股份只有2.6%,远远构不上收购。所以,绝对不是外面谣传的收购。

——请讲一讲《马里奥&路易RPG》中有趣的地方！

这跟路易的存在当然是分不开的啦。

不管是作为弟弟被马里奥欺负、还是一副可怜相的路易，看起来都非常有趣（笑）。我这么说，路易的Fans们说不定该生气了吧。但是，这种幽默的味道也正是《马里奥&路易RPG》的魅力之所在。从序盘开始，游戏中就不断出现像马里奥穿着一条短裤飞奔出门这种让人忍俊不禁的场面。而且，这次冒险的舞台不是“豆子王国”吗？在原本马里奥他们的世界中，就有不少像库巴（日语中的肉汤泡饭）这种和食物有关的名字，这回又多了一个豆子！（笑）另外在该作的操作性上，玩家可以用A.B键来分别控制马里奥和路易、使用兄弟动作越过障碍、兄弟俩一边互相帮助一边前进，可以说是一款乐趣无限的游戏。推荐那些没有玩过RPG游戏的人不如赶快试试这款游戏吧。

内容再多样化，排版再横向化，光碟再纵向化，回函卡再抽象化，这么现代化的《掌机迷》看起来多贴心啊！（刘云波；18；男；641000；四川省内江市市中区交通路智慧村3幢69号；兴趣：看书、睡觉、听歌；）

第6回 掌机迷杂货铺开张

各位玩家有什么意见和想法都可以来信提出，欢迎积极投影像。
mascar@sohu.com

让所有和掌机有关的东东都到这里来！



MASCAR最近被调到影像制作部门，工作也逐渐紧张起来，掌机已经是很少动了，每天晚上能玩一会FF11就觉得很不错了。周末的时候与在北京的FF11战友一起切磋了一下WE7，面对各项能力都被修改满的BT中国队，自己的荷兰队表现还算是令人满意，胜多负少，希望以后这样的日子能多一些，期待春节的时候能多参加一些聚会……

关于QQ讨论群的重要通知

掌机迷QQ讨论群自开通以来，很快就有玩家踊跃参加，但是每个群组有50人的人数限制，所以很快就满了。最近想加入群组的玩家都是因为满员而加入不能，在此对没有被批准的玩家表示歉意。对此偶实在是无能为力，也许等电软网站开通后会有一个合适的解决办法。

Q.我十分喜欢光盘中游戏经典完全收藏，但最新一期我发现，少了一些东东，0071-0080,0099,0101 呵呵既然是完全收藏，应该全才对吗，希望能按照编号一个不差地收藏进去。（北京 yuyi）

A.经过本人查看，嗯，确实少了一些。0071-0080是由于在最后生成VCD的时候由于容量过大，被迫删除的。本期光盘中已经补上了，另外0101号也已补全，只是0099号本人一直找不到完美的版本，所以诸位只好再等等。

另外，在这里想对附送的ROM进行一下说明。如果你对游戏的ROM要求很高的话，就一定要对ROM进行格式校验，一般游戏刚刚发售的时候放出来的ROM都或多或少有一些问题，不是无法记忆、死机，就是带有破解组织的INTRO。所以，按照“完全收藏”的宗旨，就一定要收藏一个圆满的版本，否则你的硬盘中凭空多了一个垃圾文件有何意义？其实那个0099号本人也有，不过就是无法通过格式校验，所以就先不放上去。对于新游戏我们则不必这么苛求，作为光盘，一定要把最新的游戏放进去，对于新老游戏的原则要有所不同，一个是体验，一个是收藏。



本期光盘内容介绍

所有的工具、ROM等都在光盘中POCKET文件夹下。

光盘/POCKET/

BIZHI.ZIP
本期附送的壁纸，另外上期遗漏的也一起补上。

KAIFA.ZIP
本期文章中介绍的GBA开发工具

MOVIE.ZIP
本期封神榜中的相关影像，用GBA模拟器观看

TOOLS.ZIP
本期杂志中提到的GBA工具

ROM.ZIP
/最新游戏：近期最新GBA游戏
/中文游戏：洛克人ZERO2和特鲁内克中文版
/GBA经典：GBA经典游戏收藏，本期到260号
/其它：国人开发的生化危机GBA版，以及上期遗漏的口袋妖怪究极版本

我就快要高考了。在高考后很可能就要离开父母奔向另一个城市。于是我决定在临走前买一台GBA，这样在今后不管会经历什么风风雨雨，至少我知道我不是孤单一人的。（杜旭伟；18；男；330000；江西省南昌市桃苑心雨花园3栋3单元502室；）



给我你的游戏生活

■完全征集读者的一句话感想，游戏小心得，结交玩友，读者征求等一切内容，我们将安排在每页的“边角栏”中，更多信息，更多精彩,《掌机迷》创造无限的可能性。

■独家游戏记录，挑战《封神榜》栏目成为中国掌机游戏达人，就看你放手一搏！

■精彩游戏攻略，研究，以及游戏小说。题材无限量，只要你敢投，我们就敢登！投稿方式不限，书信电邮,随您喜好，如何方便如何来，稿费就在这里，有胆你就来拿喽！

■精彩游戏影像，拿起DV拍下你的游戏生活，或游戏过程片段，有货你就投来，内容不限，方式不限，只要精彩。

■我们交流的方式有很多，无论是来信，还是电邮。

■来信地址：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》或风林(收)
邮编：100011
联系电话：（010）64472187
电子邮件：game@gameach.com



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-88713-064-6
9 787887 130648

ISRC CN-M14-03-304-4/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号

定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-88713-064-6
ISRC CN-M14-03-304-4/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号
定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011

掌机迷 VOL.8

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！

VOL.8

掌机迷
POCKET GAMER



强档攻略

马里奥与路易RPG
机战机师养成系统研究
元气史莱姆·冲击的尾巴团/恐怖惊魂夜
F-ZERO 法尔康传奇

买机攻略

GBA/GBASP 购买终结篇

绝尘专题 ——将田园生活进行到底

牧场物语年代记